SNK公認
[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

2000年8月1日発行（毎月1回・1日発行）第6巻第8号／通巻63号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

月刊 ネオジオフリーク

NEO・GEO FREAK

2000 630 yen

8月号

芸文社

CAPCOM VS. SNK
MILLENNIUM
FIGHT 2000

ネオジオキャラクターオフィシャル人気投票
結果発表!!

— 特別付録 —
スペシャルポスター
THE KING OF FIGHTERS 2000

声優連載コラム
生駒治美
安井邦彦

コミック連載
SNK宣伝課　中村はんの
“今日もタルいわ”
by 菊地翔壱



キャラクター&システム紹介

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000


CAPCOM
NEOGEO POCKET
各ステージの敵を倒すと、その敵の特殊武器がゲットできる！ 敵の弱点を見抜いて特殊武器を使い分けろ！
ノーコンティニューで敵を倒せばキャラクターデータ入手のチャンス！ 自分だけのデータベースを完成させよう！
2つのロックマンを遊びつくせ！
ロックマン
バトル&ファイターズ
ROCKMAN THE POWER BATTLE
PLUS
ROCKMAN 2 THE POWER FIGHTERS
ロックマン バトル&ファイターズ
ジャンル／アクション
好評発売中/ 価格4,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.
アーケードゲーム『ロックマン ザ・パワーバトル』+アーケードゲーム『ロックマン2 ザ・パワーファイターズ』
アーケードゲームの2本が1つになって、ネオジオポケットに登場！ 40体ものワイリーボスが大集結！ 手に汗にぎるボス戦の連続!!


SNK
www.neogeo.co.jp
NEOGEO POCKET
何をするか選んでくれ！
バトルゲーム
シークレットデータ
レベルアップ
KOFキャラ大集合！世紀のスゴロク決戦だ！！
★KOFファンなら思わず笑っちゃうほど楽しいバトルゲームの数々！
☆ゲットしたスターを使えばEXストライカーをレベルアップできる！
★アビリティポイントが貯まるごとにシークレットデータが明らかに！
☆ドリームキャスト版「KOF'99エヴォリューション」との通信も可能！
※ドリームキャストとの通信には、別売の専用接続ケーブルが必要です。
THE KING OF FIGHTERS
バトルDEパラダイス
TM ©SNK 2000
ジャンル／スゴロクバトル
好評発売中/ 価格3,800円(税別)
NEOGEO POCKET
新作ソフト
ラインアップ
夏休みまで待てない?!
期待のソフトが登場!
[シミュレーションRPG]
伝説のオウガバトル外伝
~ゼノビアの皇子~
©QUEST ©SNK 2000
好評発売中
価格3,800円(税別)
[ボード]
ネオ・バカラ
©DYNA 2000
好評発売中
価格3,800円(税別)
[パチスロシミュレータ]
パチスロ アルゼ王国ポケット
PORCANO2
©1999,2000 ARUZE CORP.
All Rights Reserved
7月20日発売予定
価格3,800円(税別)
ネオジオポケットベストコレクション発売!!
◆サムライスピリッツ!2
7月20日発売予定 価格2,500円(税別)
◆メタルスラッグ 1ST MISSION
7月20日発売予定 価格2,500円(税別)
◆餓狼伝説ファーストコンタクト
7月20日発売予定 価格2,500円(税別)
BEST Collection
©SNK 1999
株式会社 SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6
●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。

8 CONTENTS



ネオポケ・インフォメーション

※［PS］＝プレイステーション
／［DC］＝ドリームキャスト
／［NP］＝ネオジオポケット

設定資料

声優連載コラム

連載コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●THE KING OF FIGHTERS 2000
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

餓狼ZONE
月華ZONE
KOF ZONE

KOF 2000
THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000™

格段のスケールアップ！ 待ちに待った「KOF2000」の全貌が明らかに！

記念すべきミレニアム『KOF2000』は8チーム＋2人の全34キャラクターが大暴れする【ネスツ編】！　画期的な新システム＆個性的な新キャラも登場で、全作を上まわる壮大なストーリーも大紹介！2000年の夏もやっぱり『KOF』だね!!









SNK

業務用MVS	家庭用ROM	家庭用CD	PS	DC	
未定／未定	未定／未定	未定／未定	—	—	未定 格闘アクション

THE KING OF FIGHTERS 2000 STORY
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000ストーリー

謎の秘密結社「ネスツ」の存在が明るみに出てから、しばらくの時が過ぎた。

だが、それ以来ネスツはこれといった活動を起こすことなく、影を潜めてしまう。その一方、ネスツの動きとは対照的に、世界各地ではテロ活動が頻発する事態が発生。ハイデルンたち傭兵部隊は、その活動がK'、マキシマの2人によるものであるということをつかむ。

さっそく2人の追跡を開始しようとしたハイデルンだったが、ちょうどその時『KOF開催』の知らせが…!

世界各地でトーナメントを開始する格闘家たち。驚くべきことは、招待チームの中にK'、マキシマたちのいるチームも存在したことだった！さらに2人に引き寄せられるように、ネスツも計画の第二段階を発動させる!!

ネスツの活動開始は単なる偶然か？　それとも…!?

再び波乱の予感を漂わせ、『ザ・キング・オブ・ファイターズ』いよいよ開幕……!!

※画面写真及び記事内容はすべて開発中のものです。

THE KING OF FIGHTERS 2000

操作説明

【レバー操作】

↑：垂直ジャンプ
↗：前方ジャンプ
→：前進
↘：しゃがみ
↓：しゃがみ
↙：しゃがみガード
←：後退・立ガード
↖：後方ジャンプ

【ボタン操作】

Aボタン：弱パンチ
Bボタン：弱キック
Cボタン：強パンチ
Dボタン：強キック





【特殊操作】

特殊技……レバー入れ＋いずれかのボタン
必殺技……コマンド＋いずれかのボタン
超必殺技……コマンド＋いずれかのボタン（パワーゲージ1本消費）
MAX超必殺技……超必殺技コマンド＋ボタン同時押し（パワーゲージ3本消費）
ダッシュ……レバー→→
バックステップ……レバー←←
ショートジャンプ……一瞬だけレバー↖or↑or↗
ミドルジャンプ……一瞬だけレバー↙or↓or↘の後、一瞬だけ↖or↑or↗。またはダッシュ中一瞬だけレバー↖or↑or↗
ロングジャンプ……一瞬だけレバー↙or↓or↘の後、↖or↑or↗。またはダッシュ中のレバー↖or↑or↗
緊急回避・前方……→＋ABボタン同時押し
※パワーゲージ1本消費でガードキャンセル緊急回避
緊急回避・後方……←＋ABボタン同時押し
※パワーゲージ1本消費でガードキャンセル緊急回避
ふっとばし攻撃……CDボタン同時押し
※パワーゲージ1本消費でガードキャンセルふっとばし攻撃
受け身……ダウン直前ABボタン同時押し
投げはずし動作……通常投げでつかまれた直後にABボタン同時押し。または←or→＋いずれかのボタン
挑発……スタートボタン
※パワーゲージ1本消費でストライクボムを1個補給
ストライカー呼び出し……BCボタン同時押し（ストライクボム1個消費）
ストライカー追加攻撃……通常投げ後、BCボタン同時押し（ストライクボム1個＋パワーゲージ1本消費）
カウンターモード発動……ABCボタン同時押し（パワーゲージ3本消費）
アーマーモード発動……BCDボタン同時押し（パワーゲージ3本消費）

ストライカーシステム
～BCボタン同時押し～

まず、プレイヤーはキャラクターを4人選択する。対戦時には3人のキャラクターをメインで使用するが、4人目に選択したキャラクターを援護専用の「ストライカー」として使用することができる。
「ストライカー」を使用する時は"BCボタン同時押し"で、プレイヤーキャラが呼び出す合図動作をすれば、ストライカーが登場する。その際、「ストライクボム」を1個消費する。「ストライクボム」のストック数は画面下部に表示される。初期設定数は3個だが、1ラウンド毎に1個づつ増加していき、最大5個までストックすることができる。
なお、「ストライカー」の動作はキャラクターにより異なる。



今回のストライカーシステムはパワーアップ!

NEW 新ストライカーシステム

アナザーストライカー

各キャラクターの"裏"に存在するストライカー専用のキャラクターが「アナザーストライカー」だ。
オーダーセレクトでストライカーを決定する際、メインキャラをストライカーとして使用するか、「アナザーストライカー」を使用するか選択することができる。
「アナザーストライカー」として登場するのは、過去の「KOF」シリーズに登場したキャラクター、「KOF」以外のタイトルからのキャラクター、オリジナルキャラクターといったバラエティ豊かなもの。



プレーヤー1＋2共アナザーストライカー使用

アクティブストライカーシステム

前作のストライカーシステムの自由度をより高めたシステム。
また、ストライクボムを1つ使用して呼び出すというところは変わっていない。

ストライカー呼び出しのタイミング

任意のタイミングで"BCボタン同時押し"すれば、ストライカーを呼び出すことができる。本作では新たに次の状況でもストライカーを呼び出せるようになった。
・プレイヤーのジャンプ中
・プレイヤーの攻撃中
・プレイヤーのダウン直前
※プレイヤーが通常投げ後に呼び出した場合、専用のストライカー追加攻撃となる。（＋パワーゲージ1本消費）



自由度の高い新ストライカーシステム

パワーゲージ

一定量に達するとストックされ、最大3本までストックされる。ゲージを消費することで、できることは次の通り。

●パワーゲージを1本消費
・超必殺技の使用
・ガードキャンセル緊急回避（前・後方）
・ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃
・「挑発」による「ストライクボム」の補給
・ストライカー追加攻撃（＋ストライクボム1個消費）

●パワーゲージを3本消費
・MAX超必殺技の使用
・カウンターモードの発動
・アーマーモードの発動

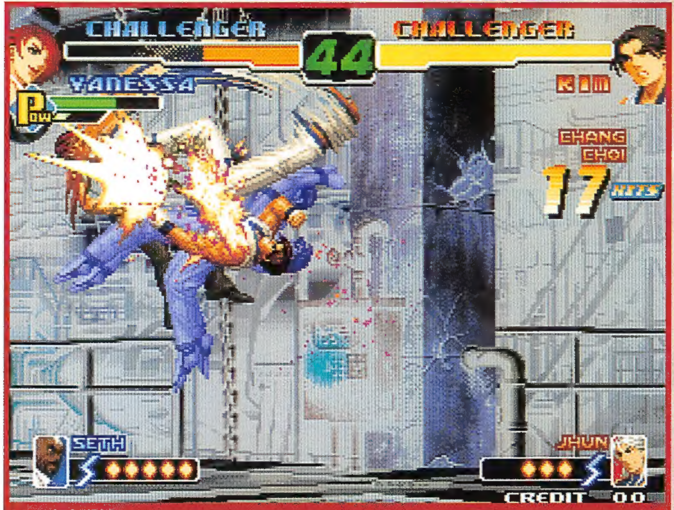

パワーゲージのシステムも変わった


魅力的な新しいシステムとなり楽しさ倍増

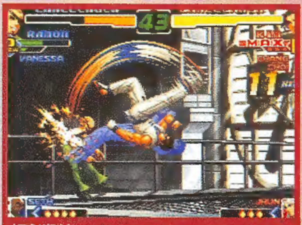

パワーゲージを見ながら攻撃をしていく

NEW MAX 超必殺技

今回は体力ゲージの赤ゲージ状態を廃止し、体力の状況に関係なく、パワーゲージを3つ使用することで、MAX超必殺技が出せるようになった。ただし、MAX超必殺技として出せる超必殺技は限られている。今までのように、すべての超必殺技にMAX超必殺技が対応しているわけではない。また、MAXでしか出せない超必殺技も存在する。


MAX超必殺技


勝利へのポイントとなるのが超必殺技


超必殺技

NEW 挑発

スタートボタンを押すと、「挑発」ができる。パワーゲージのある状態で挑発すると、ゲージを1本消費し、ストライクボムを1つ補給することができる。


スタートボタンで挑発

カウンターモード ～ABCボタン同時押し～

パワーゲージを3本消費することにより、一定時間だけ使用できるモード。
・ノーマル超必殺技が無制限に使用できる（MAX超必殺技は使用できない）
・必殺技から超必殺技へ連続入力できる「スーパーキャンセル」が可能


カウンターモードをうまく利用しよう

アーマーモード ～BCDボタン同時押し～

パワーゲージを3本消費することにより、一定時間だけ使用できるモード。
・必殺技をガードしても体力が削られない
・相手から攻撃を受けてもダメージポーズにならない「スーパーアーマー」状態になる


アーマーモードのスーパーアーマー状態

Change パワーゲージ引継の復活

前作ではキャラチェンジの際、リセットされていたパワーゲージを引き継ぐようになった。



キャラチェンジ後もパワーゲージを引き継ぐ

Change 緊急回避の復活

前作の「かわし移動」および「かわし移動攻撃」がなくなり、緊急回避動作に変更となった。



緊急回避が復活

Change 投げはずし動作の変更

前作では投げはずし時、キャラ同士が離れるようになっていたが、今回から攻撃を与えて相手をふっと飛ばし、それによって距離を仕切り直せるようになった。



どのくらい離れるかは、まだ不明。画面はふっ飛ばし攻撃

PS版『ザ・キング・オブ・ファイターズ'99』

カラーエディットコンテスト結果発表!!

PS版『KOF'99』の発売を記念して行われた「カラーエディットコンテスト」の受賞者が決定！

これは『KOF'99』の登場キャラクターの中から、最新作『KOF2000』に登場するキャラクターを1体予想し、カラーエディットモードでオリジナルカラーを作成。予想的中者の中から、優秀作品は『KOF2000』で実際に採用されるというもの。採用された次の10名はスタッフロールにも掲載される！







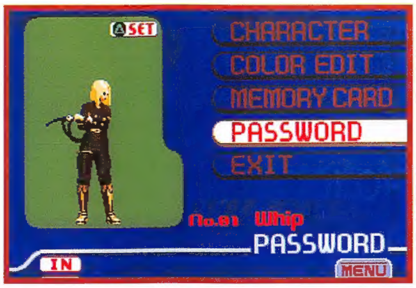






★受賞者（エディットキャラ）
- RYUI・AKIOさん（ブルー・マリー）
- SAORI ABEさん(草薙京)
- YASUNORI ITOさん(ウィップ)
- BAKSO CBさん(チョイ・ボンゲ)
- MINAMINAMIさん(椎拳崇)
- YOSHITAKAさん(二階堂紅丸)
- ROIASさん(リョウ・サカザキ)
- AI HARUYAMAさん(テリー・ボガード)
- PN_TORANEKOさん(K')
- Y.YATSUDAさん(不知火舞)

受賞者が作成したカラーエディット作品をもとに、開発スタッフが『KOF2000』のキャラクターをカラーリングしているぞ。ぜひ、プレイして確かめてみよう！









THE KING OF FIGHTERS 2000

主人公チーム



ラモン



K′



マキシマ



新キャラ・ラモンはプロレスファン愛用?



K′のファイトは嵐を呼ぶか



K′のパートナーはやはりマキシマ

STORY

「セッティングは済んだ?」
　バックミラーの中の女は、口紅を直しながら運転手に尋ねた。
「招待状の手配は1週間前に。集合の手配は先ほど完了しました。あと5分もすれば会場です。ご準備を」
「今日はそれだけでいいのね?」
「はい。特にオプションは承っていません。ご家族とご予定でも?」
「ええ。食事の予定をね。でもよかったわ。キャンセルしなくて済みそうだから」
　車窓から見えるホールを眺めながら、女は支度を終えた。

※

　人の体温はすさまじいものだ。そこにいるものなら、誰しもそう思ったに違いない。
　2、3千人が収容できる程度のホールとはいえ、隙間なく人が入ってしまえば、状況はすさまじい。その上、大半は目の前にくり広げられるイベントに熱狂している。ただ暑いというだけでなく、浮かされた人の熱までもおそってくる。少なくとも、K′(ケイ・ダッシュ)にとっては、最悪なシチュエーションだった。
「嫌がらせか?」
　どこを見るでもない、いつも通り無愛想でK′はマキシマに言葉を投げた。
「? あ、悪い。お前も飲むか?」
　マキシマはたいしてしまったという風もなく、一人口にしていたビールをK′に差し出した。明らかな勘違い。
「…じゃねえよ」
「もう1個ほしいのか?」
「ふざけんな。いったことと違うだろうが。奴らの動きを叩くのはどうなった?」
「ネスツか。ああ、やる。この用事が済んだらな」
　マキシマはあっさりと答え、再びビールを口にした。
「用事…?」
「チームメイトと面通しだよ」
　怪訝な表情を浮かべるK′の前にマキシマは封筒を差し出した。
「招待状…『KOF』? どういうことだ?」
「お呼びがかかったんだよ。招待選手で固めたスペシャルチームでの参加だそうだ。昨日、チームメイトからアクセスしてきた。待ち合わせがこの場所ってワケだ」
「出るのか?」
「決勝トーナメントがサウスタウンで行われるらしい」
「サウスタウン…ここか?」
「すぐ近くだ。そのあたりで何かした形跡がある。どう見てもこの大会、シロじゃない。疑わしきは当たってみるってわけさ。…おっ、お出ましだぜ」
　わき上がる歓声はメインイベンターの入場を知らせるものだった。歓声が波を描くように移動していく。だが、リングへと近づくにつれて、その歓声はどよめきへと変化していった。観衆に隠されて、K′達には何が起こっているのか確認できない。しばらくすると観衆の中から、マスクマンがリングへと飛び上がった。一人、また一人…次々に同じマスクをかぶったレスラーがリングへとあがる。どよめきはいつしか笑いへと変化していった。
「傑作だ! シャレがきいてるぜ!」
　喜ぶマキシマをよそに、K′が一層つまらない顔をした。
「くだらねえ」
　場内の混乱をよそに、ゴングが鳴らされる。中でもひときわ小柄なマスクマンがマスクを脱ぎながら、対戦者の方へと飛び出した。

※

『秒殺』。文字通りの展開だった。大歓声がリングに立つ、眼帯の男へと注がれる。
「くだらねえ」
　あからさまな言葉に、マキシマもあからさまな顔で応える。
「何度もうるせえな。人が楽しんでるってのに」
「ショーを見てる暇はないぜ」
「ショー? 今のやつか? 演出がかったやつだが、なかなかどうして、たいしたタマだぜ、あの大将」
　無言で返すK′をよそに、マキシマはリングの眼帯男をサーモでとらえる。並んでいく数字だけが男のただならぬところを証明していた。他の数値にも探りを入れようとした瞬間、モニターに警告信号が映る。
「!」
　マキシマの表情に緊張が走る。K′の隣、あいていたはずの席に女が頬杖をついて座っていた。
「ハイ」
「あんたは?」
「パートナーよ」
「男じゃなかったか」
「昨日はマネージャーに連絡を取らせたの。びっくりした?」
「いや。マキシマだ」
　すべてを看過した風に、マキシマが手を差し出した。女もそれに応じる。

THE KING OF FIGHTERS 2000

「ヴァネッサよ」
「もう一人…ラモンとかいう奴はいつくる?」
「もうきてるわ」
　マキシマがどこだと尋ねる声は、歓声にかき消された。マキシマが目をやると、眼帯男のマイクパフォーマンスが始まっていた。
「オレの実力を示すには充分だったが、みんなにはちょっと物足りなかったかな? 今度はもう少しサービスするから、懲りずにまたきてやってくれ! …それと今日の勝利は会場にいるあんたに捧げるぜッ!!」
　眼帯男が遠くヴァネッサを指さす。ヴァネッサもまた、手を振って返す。
「あいつか?」
　呆気にとられたマキシマがヴァネッサに確認した。手は振り続け、ヴァネッサが返す。
「ダメかな? 私はいい線いってると思うけど?」
　そのやりとりも終わらないうちにKが席を立った。ヴァネッサがKに目を向ける。
「帰るの?」
「用事がある。マキシマ、先に出る」
　通り過ぎようと肩が並ぶ。ヴァネッサがささやいた。
「少しは愛想を覚えたら? もっと格好よくなるわよ。坊や…」
「うるせえ」
　Kは目も合わせず、その一言だけを吐き捨てて立ち去っていった。続いて、マキシマも席を立つ。
「悪いな。うちの相棒は指図されんのが嫌いでね」
「気にしないで。あれくらいでなきゃ、面白くないわ。うまくやっていけるんじゃないかしら、私たち?」
「だといいんだがね」
　相棒とは対照的に、マキシマは笑顔で会場をあとにしていった。見送りながら、ヴァネッサは腰から携帯電話を取り出した。
「今出たわ。追いかけてちょうだい」
　ヴァネッサもまた小走りで会場をあとにした。

※

　それは満足に視界も確保できない地下にあった。無数のコードの束をたどった先に、少なくともKには理解できない巨大なオブジェが、低い駆動音を立てている。遅れてマキシマが到着した。
「また、こいつか。何個目だ?」
「ショーのやっているすぐそこで、わけの分からない物がうなっている。とことん業が深いな。ここは」
　コードにふれながら、Kがつぶやいた。
「だが、これまでとは違う。こんな中心地に配置されているのは初めて見た」
　本体まで近づいたマキシマが指先のピンジャックを介して、データを探ろうとする。
「どうでもいいがな。少しは分かったのか、こいつの中身が?」
「今やっている。……チッ、同じだ。何かを転送する装置…ってとこだな、分かるのは」
「奴らなのか?」
「間違いない。ネスツ製だ。パーツのどれにも見覚えがある。『KOF』開催地のそばに、こんな物がゴロゴロしてるなんてな…。絶対、何かあるぜ」
　マキシマのセンサーが発する警戒音と、閃光が瞬いたのはほぼ同時だった。Kの目の前を銃弾がかすめていく。センサーが引き続き敵の数を数え始めた。
「今日はお客さんつきのようだぜ。大入りだ」
　立ち上がり、腿のあたりをグローブで弾く。Kの右手が赤く燃えた。
「群れれば勝てると思ってんのかよ」
「ああ、進歩がないな。確かに」
　無数の赤いポインターが2人を照らしていた。

※

　車に戻ったヴァネッサは、シートに設けられたモニターを眺めていた。カメラとKのにらみ合いがしばらく続く。映像はそこから突然に砂嵐へと変化し、途切れた。映像の終了を待っていた運転手が口を開いた。
「感づかれているかも知れません。会場出口からまっすぐこの車に。あとは後部を持ち上げられてどうにも…」
　少し考えたが、答えはすぐに出た。『なるようになる』。今のヴァネッサにとって一番納得できる選択肢だった。
「いいわ、このままいきましょう」
「よろしいのですか?」
　答えようとしたヴァネッサの声を爆発音が遮った。車が激しく揺れる。
「なに…!?」
　近くで起こった爆発ではなかった。だが、車から見えるマンホールから出る煙が、爆発音の威力を物語っていた。
「やってくれたわね、あの子たち」

※

「一発とっといて正解だったぜ」
　展開した腕を戻しながら、マキシマがつぶやいた。
「弾はもうないのか?」
　背を向けたまま、Kがたずねた。
「ベイパー用なら2、3発残ってる。どうする?」
「全部くれ。こいつがまだ残ってる」
　Kの視線の向こう、爆発をしのいだオブジェが残っている。マキシマはカートリッジを預けた。
「丁寧にな……って、おまえ何を!?」
　『KOF』の招待状を燃やしながら、Kは横目でマキシマを見た。
「直接、殴るわけにはいかないだろう?」
「そりゃそうだが、それがなきゃ…」
「出られないのか? あの女がいれば大丈夫だろう」
　少し思案したが、マキシマはすぐに同意した。
「それもそうだな」
　カートリッジがオブジェの内部に仕こまれ、燃える招待状が投げこまれた。

※

　再び爆発音を聞くまでには、それ程かからなかった。今度は小さい物だったが、充分耳に届く音だった。
「お楽しみは、これからみたいね」
　ヴァネッサはK達がいるであろう場所の方向をただじっと見ていた。

Profile

K'
声優:松田佑貴
格闘スタイル:[illegible]
誕生日:不明
年齢:16~1[illegible]
出身地:不明 [illegible]
身長:[illegible]
体重:[illegible]
趣味:なし
好きな食べ物:[illegible]キー
得意なスポーツ:[illegible]は苦手)
大切なもの:[illegible]
嫌いなもの:[illegible]

マキシマ
[illegible]

ヴァネッサ
[illegible]

ラモン
[illegible]

ヴァネッサ





三十路のヴァネッサはボクシングで

THE KING OF FIGHTERS 2000

紅丸チーム



麟（りん）



矢吹真吾（やぶきしんご）



セス



セスの当て身。渋い技だ



真吾の成長ぶりが楽しみ



不気味な存在の麟

STORY

一人の男（セス）が中国行きの飛行機に乗りこむ…チケットの座席を確認してファーストクラスに着く。

「この度は、JARをご利用いただきありがとうございます。当149便は……」

機内アナウンスとともにシートベルト着用の合図の点灯がつき、飛行機は中国へ飛び立った。

しばらくして、一人のスチュワーデスが、セスに話しかける。

「失礼します。お客様、映画などは御覧になられますか?」

セスは断ろうとしたが、そのスチュワーデスが持っているビデオに、犬のチンチラの模様が刻みこまれていることに気づき、そのビデオを手に取った。

スチュワーデスに礼をいい、すぐさまそのビデオを再生すると、画面に一人の男が現れた。顔にはモザイクがかけられている。

「今回の任務は、〝ロン〟という人間を捕獲してもらいたい。もちろん気づかれずに誘導しながらだ。近く『KOF』という格闘大会が開催されるらしい。おそらく、その大会に現れると思われる〝ネスツ〟も絡んでいるという情報なのでうまく潜りこんでくれ。『KOF』の出場チケットは2枚用意した。今座っている椅子の下に封筒が挟まっているだろう」

まわりに見られていないことを確認してから椅子の下に手をやると、白い封筒が出てきた。封を切ると中身はチケット2枚と、札束。セスはそれらを、スーツの内ポケットにしまった。

「やり方、手口などは、一切君の好きなようにやってもらってよいのだが、ミスを犯した場合、当局は一切の責任を負わない。なお、このテープは自動的に消滅する」

画面がフェードアウトし、ビデオは煙を吐いて消滅した。

※

中国…河北省…森の中を2人の忍者が隼のように走っていた。

「遂に…飛賊の内部が分かったぞ…!! 今、飛賊を叩けば……!!」

前を走っている忍者は、額に汗びっしょりになりながら賢明に走った。後ろからは腕に黒い包帯を巻いた辮髪（べんぱつ）の忍者が追ってきていた。と、忍者は、手裏剣を後方に向かって投げた。手応えは感じられた。森の中にどさっと倒れる音がした。

「よし……なっ……!!」

前を向いた瞬間、先ほどしとめたと思っていた包帯の忍者が目の前に立っていた。

男の包帯に包まれている手が黒い妖気を帯びる。一瞬の突きであったが、忍者は紙一重でその突きをかわした。致命傷までには至らなかったが、軽い傷を胸に負った。忍者は煙幕をかけ逃げ出した。それ以上、その包帯の忍者は追ってこなかった。

※

セスは中国人に河北省への道を聞いて歩きまわっていた。

だが、人々は河北省の名前を出すとよそよそしくなり、怖がっているようであった。

一人の親切な老人に出会い、河北省までの道のりを聞き出すことには成功した。老人の教えどおり道を辿っていくと、人影はまったくなくなってしまった。

さらに進むと、大きな滝の麓に辿り着いた。そこに久しぶりの人影が見えた。だが、かなりフラフラしている。セスが異変を感じ、気づかれぬように近寄るとどうやら忍者らしかった。傷は浅そうだが、顔面は蒼白、口からはヨダレを垂れ流し、眼の焦点もあっていない。

セスが岩陰で、その忍者を見ていると、突然その忍者は、叫び声とともに胸から大量の血を噴出した。

「!!…一体…まさか…!!」

忍者はその原型がないほどに崩れ落ちた。セスが駆け寄ってみるとその忍者は、まだ微かに生きて口をぱくぱくさせていた。

「……ど…毒…飛…ぞ・くが…ぶわあれぴ!」

それだけいうとその忍者は血を噴出し息絶えた。

「飛賊! ……やはり……!!」

その時、包帯を巻いた辮髪の男が現れた。

「……貴様も、我が飛賊の名を知った以上、死んでもらう……」

そういうと、いきなり攻撃を仕かけてきた。

「ふっふっふ…噂通り手が早いな…いいだろう…挨拶代わりといこうか!」

しばらくの間、激しい攻防が繰り広げられた。だが一瞬の気の緩みからセスは体制を崩し、仰向け状態になってしまった。

「とどめだ……」

その男は包帯から妖気を発しセスの胸を突き狙おうとした。

「かかったな!!」

THE KING OF FIGHTERS 2000

二階堂紅丸（にかいどうべにまる）



Profile

二階堂紅丸
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：6月[illegible]日
年齢：21歳
出身地：日本[illegible]
血液型：O
身長：180cm 体重：[illegible]
趣味：スカイダイビング（ジェット[illegible]）、[illegible]
好きな食べ物：[illegible]コーヒー
得意なスポーツ：[illegible]
[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

矢吹真吾
[illegible]

セス
[illegible]

麟
[illegible]

セスは得意の当て身でその男の突きを間一髪でかわした。
「ふっふっふ…それが飛賊の四天王の一人といわれた"麟(りん)"の毒手功か……!」
「……なぜだ…なぜ貴様……俺の名前を知っている…」
「ふふっ…戒律のことも知ってるぜ…"飛賊"の情報を知る者はすべて暗殺される…だから、今まで、内部情報を知るものはいなかった…飛賊という名が世に漏れることもなかった。ピカイチの暗殺集団なんだよな。中でも、四天王はすこぶる強いらしいじゃないか」
畳みかけてくるセスに麟は混乱した。なぜこの男がここまで飛賊の内部に詳しいのか分からなかった。
「……生かしておかぬ……」
「何故この俺が、ここまでお前らのことを知っていると思う?」
セスの話を無視して麟は攻撃を仕掛けようとしたが、セスはかまわず話を続けた。
「お前らの長である"龍(ろん)"は今、どこにいるのかね?!」
麟の攻撃の手が止まった。
「……なぜ…龍のことまで…」
「知りたいか?」
「……話さねば、殺すまでだ!! 貴様、一体何者だ……!?」
「いいだろう……今、お前らの長は行方不明だろ…? 俺はお前らの長である龍の居場所を知っている」
「…どこだ!?…」
「…俺の条件を呑んでもらいたいのだが…」


チームリーダーとしての紅丸はいかに？

「……ふざけろ…早くいわねば殺すぞ…」
「ふっふっふ…俺を殺したら一生龍の居場所は分からんぞ…それでもいいのかね?」
「……くっ……」
麟が観念せざるを得ないくらい、飛賊内部は崩れかけているらしい。いったい、この"龍"という人間は何者なのか……?
「俺と一緒に『KOF』という格闘大会に出場するんだ。そこで、勝ち進めば龍のことが分かるだろう。自分の眼で確かめるがいい」
「…嘘なら…殺すぞ……」

※

数日後、廃墟になった球場…人影はなく、鉄のガラクタが辺り一面に散らばっている。
「もうそろそろくるはずなんだが…」
そういって紅丸は自分の腕時計に目をやった。
「紅丸さん! 何でこんな気味の悪い所が待ち合わせなんですか? 俺、怖いっすよ!」
「…わけありの奴を呼んだんだよ」
紅丸はぶっきらぼうにそういうと、タバコに火をつけた。
「紅丸さん…聞きたかったんすけど…今回、俺がこうして呼ばれたのは…もしかして…?」
紅丸は2枚の『KOF』のチケットを取り出し、1枚を真吾に渡した。
「やっぱりきましたね…!! でもなぜこんな所でKさん達を待ってるんです?」
紅丸は、ふうっと一息煙を吐いて答えた。
「あいつらとは今回組まないよ…」
「えっ! じゃあ、あと2人は誰が……? 草薙さんもまだ見つからないし…」
「今回は俺の意志でメンバーを決めさせてもらった。1人は俺の昔の戦友だが、もう1人っていうのがどうやら癖のある奴らしくてな…そいつが例のわけありの奴なんだよ。こういう人気のない所が好みらしい…」
紅丸はこれから起こる嫌な予感を感じていた。
ガタンッと鉄屑が倒れる音がした。真吾はびびって肩をすくませた。2人の影が鉄柱から、にゅっと現れた。
「よう、紅丸…久々だね…私をチームに呼んでくれて嬉しいよ。また、暴れてやろうじゃないか!」
セスが右手を出し、紅丸と堅い握手をした。セスの後方に麟が立っていた。
「奴が例の……?」
紅丸が麟には聞こえないようにセスに尋ねた。
「…あまり近づかないほうがいいぞ…前にもいったが、草薙京を探し、ネスツをつぶすには奴の力は必要だがね…」
「京の方は…? 何か分かったことあるか…?」
「…やはり『KOF』に出場するんじゃないか、という情報しか得られなかったが…すべては出場すれば分かるだろう…」
「そうか…」
紅丸は、麟の方に眼をやった。すると、真吾がよせばいいのに無邪気に麟の方へ挨拶しにいっていた。
「あの〜…俺、矢吹真吾っていいます!! よろしくお願いしまっす!! どうして包帯してるんすか?」
真吾が麟の包帯に触れようとしたその時、麟の眼がくわっと光り、真吾に攻撃しようとした。
「やめとけよ……」
その麟の攻撃する手を間一髪で紅丸が受け止めた。
「……手を離せ……」
「俺は紅丸っていうんだ……俺のチームでもめごとを起こすなよ……分かったか?」
攻撃を止められたことに興奮状態になっている麟を見て、紅丸は戦いは避けられそうにないとは感じた。予想通り、もう片方の腕から妖気を放ち紅丸を突き刺そうとする麟。一瞬ひやっとしたが、エレクトリッガーで麟を麻痺させ一時動けなくさせた。
「……!!……」
「…もう、変な気を起こすんじゃないぜ…」
「可憐だな紅丸……!」
セスは紅丸の瞬時の判断力の速さに感心した。
「だが…あと何コンマかエレクトリッガーが遅ければ俺が死んでいた……あいつまだ、本気を出してないようだし…俺の本気のエレクトリッガーを食らってまだ生きてるなんて……恐ろしい奴を連れてきたなセス…」
だが、事実上、麟は飛賊以外で初めての敗北を味わったことになる。麟は紅丸への闘争心に火がついたと同時に、技への魅力も感じていた。
「……くくっ……面白い……」
不敵に麟が笑った。
今までになかった波瀾の巻き起こる『KOF』が今、始まろうとしている。
……一方、麟に襲われそうになった真吾は、まだ一人、廃墟の球場で腰を抜かしていた。
「紅丸さーーん……助けて…! ……怖い……」

餓狼伝説チーム

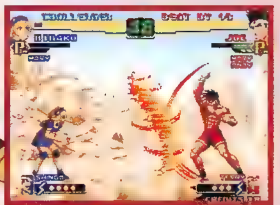

テリー・ボガード
ブルー・マリー
アンディ・ボガード


ジョー・ヒガシ


舞のいないチームでアンディは？


チームへ新たに加わったマリー


帰ってきたテリーの活躍は？


マイペースで巻くジョー

STORY

人の存在がまったく感じられない物いわぬ石碑が立ち並ぶ空間に、一人の男が足を踏み入れた。

「ここにくるのも1年ぶりか」

毎年この時期、アンディは父親の墓参りに来ている。肌を刺す陽光、一面に広がる緑の絨毯、整然と立ち並ぶ墓石、何もかもがまるでその時を待っていたかのように同じ風景を保つ中、一つだけいつもと違う点があった。

「…今年は一人だけ、か」

あきらめがちに歩を進める。毎年アンディの隣には兄の姿があるはずだった。だが、この1年の間、その消息はまったくつかめないでいる。そうしている間に父の墓石の前にたどり着くアンディ。

「久しぶりだね、父さん。だけど今年は、兄さんが…」

いおうとして、言葉が止まる。父の墓が、1年ぶりの来訪にも関わらず、たった今磨かれたかのように光沢を放っている。その下には花が1輪だけ、そえられていた。確かに誰かがここにきたのだ。

「…これは…」

※

「またか…」

何度目だろう…。部屋に戻ると、ひどいありさまだ。こんなことがしばらく続いている。一連の流れの始まりは、そう、あの依頼を受けた日までさかのぼる…。

その日の部屋は、肌にまとわりつくような蒸し暑さに満ちていた。

よどんだ空気を打ち破る電子音がこだまする。発信源は、その機能を果たさずに沈黙を保っていたノートパソコンだ。何週間かぶりに、メールボックスをチェックする。

「久々、ね」

見落とす余地はない。私、マリー・ライアン宛のメールがたった1通、そこにあった。その頃は、新しい仕事の依頼というのが、まったくというほどきていなかった。まるでその依頼がくるのを待っていたかのように…。

「内容は、と…」

かなり細かい所まで指示されている調査だった。中には、内部にまで潜入しないと調べられないようなことまである。調査対象は、『キング・オブ・ファイターズ』……。

「…久しぶりにしては大きすぎるヤマね…」

私の勘が何かを告げるのには充分な材料だ。

「まずは、下ごしらえが必要、かな」

さっそく、クライアントの調査に乗り出すことにした。怪しいとは思ったが、『キング・オブ・ファイターズ』を追っていけば、ある人物に当たるかもしれない、と思ったのだ。私が今探しているあの人に…。

しかし、正直自分の身に何か起こるとは、この時点ではそれほど深く考えていなかった…。

※

誰かに監視されているというのは明らかだ。

しかし、ただの監視ではない。調査を専門とする私が、その痕跡がまったくつかめないほど完璧なもの、だ。こういう仕事をしている以上、色々と身に覚えはあるが、ここまで徹底されているのは初めてだった。ここ最近のエスカレートぶりを見ていると、おそらくは警告行為に出てきたという所だろう。

「この依頼、思ったよりずっと奥があるということか。これも余計なことしないで黙って依頼をこなせっていう警告だろうし…。本気でかからないと火傷くらいじゃすまなくなりそうね」

私の中でやるべきことは決まった。

「そういうことなら、私も、徹底的にやらせてもらうわよ」

使い慣れたメットを片手に外へ出る。

『同時に彼を捜すのは、ちょっと難しくなってきたか…』

私はいつものように、バイクにまたがりエンジンをかけた。

※

「てことは何か、アンディ？それは今テリーがこの街にいるってことじゃねぇか！」

「その可能性は高いな。マリーでも手がかりがつかめない程だから、一時はどうなるのかと思ったけどね」

「フッ、やはり俺という存在、俺の持つオーラがテリーを呼び寄せたということか」
「…分かったジョー、もういい…。それより、マリーにこのことを知らせとかないと。ジョーは引き続き兄さんを捜して…何だ?!」
『ドガァーン!!』
…アンディの言葉を遮る突然の爆発音。
「何なに?!」
驚くアンディをよそにジョーが立ち上がる。
「…俺を、俺を呼ぶ声が聞こえる！」
そういうと同時に走り去るジョー。
「ちょ、ちょっと待て、ジョー!! …まったく、ホント何しにきたんだ、あいつは…?」
アンディもまた音のした方へと向かっていく。

※

確かに自分に向けられる視線を感じた。冗談でも友好的とはいえないようなものだ。その時感じた何かが、俺の足をひきとめた…。
そして今、その視線の主である男の後を追っている。男との間の人の波がだんだん激しくなってきた。それに伴い、男の姿がかき消されていく。
『チッ、見失うな…』
瞬間、視界からその姿が消えた。

「…どこまで知ってる？ テリー・ボガード！」
その声は、まわりを見渡す時間すら与えてくれずに、背後から突然聞こえてきた。
『…！』
何が起こったの分からなかった。かろうじてその男を視界に入れつつ、俺は立ちつくす。
「マリー・ライアンともども、おとなしくしていればいいものを…」
マリー？ 緊張状態にありながらも、その名が頭に響いてきた。と、その時、
『ドガァーン…』
さほど離れていない場所から、爆発音が響いてくる。辺りがその音に動揺する中、その男と俺だけが、明らかにまわりとは異質な雰囲気を放っていた。
「…！」
その時、張りつめた空気の中にわずかなほころびができたのを俺は見逃さなかった。

※

「かなり本気、みたいね」
バイクのブレーキに細工がしてあるとは思わなかった。
私を取り囲むようにできた人ごみから誰かが出てくる。
「何だ、マリーじゃねぇか?!」
「何、マリー？」
「ジョー、それに、アンディまで！」

よりによって、こんな時に会うなんて、何てタイミングの悪い…。
「フッ、やはり俺を呼ぶ声に間違いはなかったようだな」
「…嘘をつけ、嘘を。それにしても、ちょうど連絡しようと思ってた所だったんだよ。それがまさか、こんなことになってたとはね…」
「まあ、ね…そ、それより、私に連絡って、何？ もしかしてテリーについて何か分かったとか？」
ここで、実はね、とばかりにすべてを話してしまうわけにはいかない。私がこの件にとらわれている以上、この2人にはテリーのことに専念してもらわないと。だけど、テリーが見つかった所で、手伝ってくれ、なんていえないけどね…。
「そうそう、そうなんだよ！ 兄さんがこの街にいるかもしれないんだ！」
「うそ?!」
『ドサッ』
その時、私たちの背後で何かが倒れた音がした。同時に周りからざわめく声も聞こえてくる。振り返ると、そこには、意識を失い倒れている男の姿、そして懐かしい影があった。
「よお、ひさしぶりだな」
「テ、テリー…！」

※

テリーの話からすると、その男は私のバイクに細工をした張本人に間違いないようだ。だけど、事情を説明すれば依頼のこと、いま私のまわりに起きていることをとぼけることはできなくなる。
「兄さん、今まで一体どうしてたのさ?! 何も連絡がこなかったから、ホントに心配してたんだよ！」
「ああ、すまなかったな…。それよりマリー、こいつは一体どうなってるんだ？」
そういいながら、テリーが帽子を深く被り直す。
「…何でもない、といっても説得力ないでしょうね」
もうごまかせない。私は今、抱えていることについて、すべて3人に話した。
「そんなもん、無視してバックれればそれでいいんじゃねぇのか？」
「そういうわけにもいかないさ。そこまでしてくる奴らなら、依頼の方を無視しても同じことだと思うな」
「そんなら、マリーはそいつらのいいなりになるしかないってことになるじゃねぇか」
そう。ジョーのいうとおり。だけど、クライアントがここまでする以上、この依頼は想像以上に厄介なものであることは間違いないだろう。そうなると…。
その時、テリーが突然口を開く。
「オッケイ、分かった！ じゃ、今年は俺達4人で出場だ！」
「ちょ、ちょっと、そんな簡単に?! 説明したでしょ？ 依頼をこなしても、ただで済む保証なんてないんだから。それに、これは私の仕事なの。同情とか感じてってことなら、助けは要らないわよ」
「同情なんかで命賭けるか！ そんな簡単なものじゃないんだよ…そんな…」
テリーが怒る顔は久しぶりだった。その顔に驚いた以上に最後の一言が引っかかった。
「そんな…？」
「…それだけだ…」
その先にも何か言葉があるような、そんな気がした…。
ジョーはお構いなしに続ける。
「まあ、大会に出ないことにはしょうがないだろ？ 参加は1人じゃできないんだぜ？」
「た、確かに…でも、それでホントにいいの？ 後戻りはできなくなるわよ？」
「当ったり前じゃねぇか！ だがな、出場するからにはもちろん優勝狙うからなぁ、足引っ張るんじゃねぇぜ！」
テリーがいいかけた言葉…、それが引っかかりはしたけど、

正直、3人の協力はすごくありがたかった。何にせよ、この依頼は1人でどうにかできるとは思えなかったから…。そうなると、私も気持ち入れ替えないとね。
「まかせて。私が入れば戦力アップは間違いないわよ…って、そうなると、アンディ…」
「何だい？ あっ…舞が…」
沈黙が流れる。やがて、帽子を深く被ったテリーがアンディの肩に手を置き、黙って首を振る。
「に、兄さん…」
ジョーは相変わらずだ。
「しょうがねぇなぁ。舞ちゃんには俺がちゃんと説明しといてやるから、心配すんなって」
「…いや、お前はいい…。余計こじれそうだ…」
「ごめんねぇ、アンディ」
「ああ、どうしよう……」
さすがに、こればかりはね…。他の人間絡むと舞が余計に怒りそうだし。
「いやー、こうなると、アンディが一番地獄だなぁ。いや、修羅場か？」
「……」
ジョー、それはちょっといい過ぎかも…。

Profile

テリー・ボガード
声優：[illegible]
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ[illegible]
誕生日：3月15日
年齢：24歳
出身地：アメリカ
血液型：O
身長：182cm
体重：[illegible]
趣味：ビデオゲーム、トローリング
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：バスケットボール
大切なもの：[illegible]グローブ
嫌いなもの：[illegible]

アンディ・ボガード
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：8月16日
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：A
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：ショートトラック
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

ジョー・ヒガシ
声優：[illegible]
格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：[illegible]
身長：[illegible]
体重：71kg
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

ブルー・マリー
声優：[illegible]
格闘スタイル：コマンドサンボ
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：アメリカ
血液型：[illegible]
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：バイクツーリング
好きな食べ物：ビーフカップ
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：ネコ
[illegible]・W54・H[illegible]

THE KING OF FIGHTERS 2000

THE KING OF

龍虎の拳チーム



キング

リョウ・サカザキ

タクマ・サカザキ

パワー全開のリョウ

ユリはいないがタクマは頑張る

何と龍虎チームにキングが参加！

STORY

タクマ「こらっ！ ユリまたんか！」
ユリ「イーヤーでーす！ 今回は絶対に一緒のチームはいやなの！」

極限流道場ではいつもの親子げんかが行われている。

ユリ「いつまで私を極限流に縛りつけるの！ 前も！ その前も前も!! その前も前も!!!! その前も!!!! 『KOF』の大会で、一緒だったんだから、今回は絶対！ 絶対！ ぜぇーったい！ イヤ!!」

いつにもまして、激しく口論している。

ユリ「もういいかげんにしてよね！ 極限流の宣伝はお父さんやお兄ちゃん達だけで充分じゃない！」

ユリはそういうと荷物を持って足早に廊下をかけていく。

玄関で靴を履いていると、リョウがやってくる。

リョウ「ユリ、大丈夫なのか？ 俺もお前がもう充分に強いことは認めている。だからこそ、メンバーから抜けるのは痛いと親父も思っているんじゃないか？」
ユリ「分かってるわ、お兄ちゃん。でも私、もうお兄ちゃんやロバートさん、そして、お父さんに守ってもらうほど、子供じゃないのよ。一人の格闘家として、自立したいのよ！」
リョウ「それは分かるが…」
ユリ「あと、私の抜けた分は心配しないで。強力な助っ人呼んで来るから！」
リョウ「何？ おまえの代わりを？ 誰だそれは？」
ユリ「それは秘密。じゃあ、お兄ちゃん行ってきまーーす！」
リョウ「お、おいユリ…まったくあいつは…しかし、どんな助っ人呼ぶつもりなんだ？」

※

ここは、サウスタウンの『バー・イリュージョン』。有名な女格闘家、キングの店である。

キング「ちょっ、ちょっと待ってくれよ。何で、私が極限流に入らないと駄目なんだい!?」
ユリ「お願い！ 頼めるのキングさんぐらいなものなんです!!」
キング「大体、ユリのチームはどうなってるんだ？ メンバーそろってるのかい？」
ユリ「はい。もう3人まではメンバー決まってるんです。あと1人、枠が空いてて、ホントならキングさんに入ってもらいたいんですけど…私が極限流抜ける代わりの人っていうと、キングさん以外には考えられないんです！ それに、キングさん。お兄ちゃんとは仲がいいみたいだし…」
キング「いや、仲がいいっていうのは、ちょっと違うような気もするが…」
ユリ「キングさん！ この通り！ 一生のお願い！」

ユリは深々と頭を下げる。

キング「おいおい、よしてくれよ。はあ…、まっ、しょうがないな…いいよ。今回は極限流のチームに入ることにするよ！」
ユリ「ほっ、ホントですか!? ありがとうございますーキングさん!!」
キング「ただし！ ユリのチーム！ 決勝まで負けるんじゃないよ！」

ロバート・ガルシア





ロバートの心中はいかに？

ユリ「はい！　キングさん！　みんなで頑張ります！　それじゃ～！」
キング「え!?　もう、帰るのかい？」
ユリ「はい！　最後の1人のメンバー捜し、しなくちゃいけないんで！　それじゃ！」
ドアを開けて、元気よくかけていくユリ。
キング「お、おい！　ユリ！　ったく、疾風のように現れて、疾風のように去っていく子だねえ」

※

そして、時は瞬く間に過ぎていき、大会まで残り数週間となってきた。
ロバート「おいっ、リョウ！　どないなってるんや！」
リョウ「ああ、ロバートか。どうした血相変えて」
ロバート「ユリちゃん。今回はワイらと違うチームらしいやないか！　どないなっとんねん！」
リョウ「それでわざわざイタリアから飛んできたのか。物好きな奴だな」
ロバート「何やと！　お前、ワイとユリちゃんの仲知っててやってるやろ！」
リョウ「そんなことはないぜ。別にお前達を引き離そうとしたわけじゃない。ユリが勝手に出ていっただけだ」
ロバート「ほー、それならこれはなんや？」
その新聞には、今回の大会の主要出場者が載っていた。
リョウ「何々、極限流メンバーは今回メンバーチェンジがあり、ユリ・サカザキの代わりに女性格闘家チームの重鎮、キングがチームメイトとなったもよう…何!?　キング!?」
ロバート「そや！　お前キングといい仲になろおもて、ユリちゃん外したのが見え見えや！」
リョウ「おいっ、ロバート！　俺は今、それを知ったんだぞ!!」
ロバート「ええかげんホンマのこといいや！　龍撃拳!!」
『ドフッ』
リョウはかろうじて、ガードした。
リョウ「おいっ！　ロバートやる気か？」
ロバート「おおっ！　ワイは気がたっとるんや！」
タクマ「やめんか――!!」
その時、轟音が道場内に響いた。
タクマ「馬鹿者共が！　何をやっておる！」
リョウ「親父…」
ロバート「師匠…」
タクマ「まったく、成長せんな。お前達は！　ところで、おいリョウ！　お客がきとるぞ」
リョウ「俺に？」
キング「ハイッ、リョウ、ロバート！　元気そうだね」
タクマの後ろから現れたのはキングである。
リョウ「キング!?」
ロバート「おーおーお熱いことで！」
ロバートがすねたようにいう。
キング「ロバート、リョウが知らなかったのは本当だよ。新聞にメンバーが載るまで私がリョウに連絡しなかったからなんだ。それと、ユリが極限流チームから抜けたのは本人の意志。その代わりに、私に極限流チームに入ってくれって頼んできたのさ」
リョウ「すまない、キング。ユリのために自分のチームから抜けたのか…」
キング「いや、今回はいい経験になりそうだからね。今まで私は他のチームに入るってことがなかったから。いい勉強させてもらうよ」
リョウ「キング…」
ロバート「ちょっと、待ちいや！　ワイは納得できへん！　極限流チームに入るからには、それなりの実力が必要や！　力試ししようやないか！」
リョウ「ロバート！　お前キングの実力は充分…」
キングがリョウの言葉を遮る。
キング「ああ、いいよ。お相手してもらおうか。まあ、実力テストといった所だね」
タクマ「よかろう！　道場で試合を行う！」

※

『ガキッ』
ロバートとキングの蹴りが重なる。もう、幾度となく、相打ちが決まっている。2人共に肩で息をし、すでに体力の限界がきているのは明らかである。
ロバート「はぁはぁ、さすがやなキング…伊達にバウンサーはやってなかったってことやな」
キング「あんたもね…確かに…極限流最強の虎だよ…」
お互いあと一撃出せるのが精一杯のようである。
ロバート「ほないくで！　キング！　とりゃぁ！」
キング「ヤアッ！」
『ガシッイッ』
またしても重い蹴りが重なりあう。お互い、もうこれ以上攻撃を出すことは不可能である。
タクマ「では、ここまで！」
リョウ「大丈夫か？　キング！　ロバート！」
キング「ああ、大丈夫さ…しかし、さすがに得意の蹴りあいで相打ちとはまいったね…」
ロバート「それは…こっちのいい分やで…」
タクマ「では、ロバート！　キングを極限流メンバーに入れること、文句はないな？」
ロバート「ええ、文句なしですわ…師匠…」
タクマ「それではキング、分かっていると思うが極限流の一員になるということはクマ…極限流の名を汚すことはしないよ」
キング「分かってるよ、タクマ…極限流の名を汚すことはしないよ」
タクマ「それでは、このメンバーで『KOF』の大会に出場する！　もちろん常勝！　優勝を目指す!!」

Profile

リョウ・サカザキ
声優：臼井雅基
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：8月2日
年齢：24歳
出身地：日本
血液型：O
身長：179cm
体重：75kg
趣味：日曜大工
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：バイク、[illegible]タクマ[illegible]
嫌いなもの：[illegible]いた虫

ロバート・ガルシア
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：[illegible]
年齢：24歳
出身地：イタリア
血液型：AB
身長：180cm
体重：85kg
趣味：[illegible]コレクション
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]ボール
大切なもの：[illegible]コレクション
嫌いなもの：[illegible]

タクマ・サカザキ
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
身長：[illegible]　体重：[illegible]
[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：2人の子供、自分[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

キング
声優：[illegible]
格闘スタイル：ムエタイ
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：フランス　血液型：A
身長：175cm　体重：58kg
趣味：[illegible]グラスコレクション、ピアノ[illegible]
好きな食べ物：[illegible]、ワイン
得意なスポーツ：ビリヤード
大切なもの：[illegible]、ペットの[illegible]
嫌いなもの：[illegible]な奴（ジャック）
B・W・H：[illegible]

THE KING OF FIGHTERS 2000

怒チーム



ヴィップのムチがしなる！

投げ技が冴えるクラーク

熱血ラルフのファイト

STORY

一面の廃墟。過去の物ではない、この世に生まれ出たばかりの廃墟。赤ん坊の産声かと錯覚する音を立てながら建造物が軋み、それをあやすかのようにはげしい煙がまとわりつく。

おさまらない煙。鼻腔は煙に燻され、視界も満足に開かれない。だが見えてくる。あと20秒。ハイデルンは、その煙の先を凝視していた。その横に寄り添うように影が一つ。ハイデルンは凝視したまま、部下であろう影に呼びかけた。

「ラルフか？」

影がラルフへと変化していく。

「状況報告します」

声ははっきりしているが、体中にダメージを負っているのは、誰の目にも明らかだった。

「どうだ？」

「全員収容しました。クラーク、レオナともに外傷はありますが、軽くすみそうです」

やりとりはちょうど20秒。

「はれるな」

ラルフには意味が分からない。

「は？」

「見えてくる」

ハイデルンの視線を目で追うことで、その意味は分かってくる。煙が、おさまった。

ハイデルンは表情を変えない。だが、ラルフは苦い表情を浮かべた。嫌なことを思い出していた。その原因が再び目の前に現れたのだ。煙の次は巨大な穴だった。

足下からすぐ真下へと、何か巨大な物を受け止めそこね、破れてしまったかのような巨大な穴。さらにその下には、この大穴にちょうど合う『蓋』が存在した。その蓋にはすでに数名の人影が降り立ち、何か作業を始めていた。

「あそこか？」

「そうです」

ちょうど人影の固まる位置を指さすラルフ。『蓋』にはさらにもう一つ穴が存在し、人影の大半は、その穴を囲んで密集していた。

「地盤ごとイカれてました。俺達の上に被さってきたのがあの『蓋』です。蓋にあいている穴は逃げるために俺があけたやつです」

「どういう状況だった？」

「キャノンの直撃が、地盤にかなりのダメージを与えてたんでしょう。ゴッソリ陥没です。俺も意識がはっきりした直後の出来事で無我夢中でした」

「コマンダー！」

振り返る2人に調査隊の1人が近付いてきた。

「報告します。『蓋』の下を調査しましたが、生存者はなし。遺留品と思われるこちらのディスクだけが発見されました」

『ふざけんな!!』

感情がラルフの歩幅を大きくした。同時に隊員の目には怒りの表情をたたえたラルフが迫ってくる。差し出されたディスクは弾き飛ばされ、乾いた音を響かせた。

「んなわきゃねえだろがッ!! 生存者なしだと？ 遺体はッ!? 発見できたのかよッ!!」

瞬時に迫ってきたラルフの顔が、激しくフレームアウトをくり返す。強烈な首への圧迫感と白んでいく視界。失われていく意識の中で、ハイデルンの声だけが凛と響いた。

「待て」



レオナ

はじき飛ばされたディスクを拾い上げながらハイデルンは目で、ラルフを制止した。
「詳細を聞こう。生存者、いや、遺体は発見できなかったのか？」
上官の制止にラルフは自分のいきすぎた行為を自覚した。崩れ落ちそうになりがらも隊員が口を開く。
「申し…訳あり…ません。訂正します。生存者は発見できませんでした。ただ遺体は発見されています」
「なっ…!!」
再びつめ寄ろうとするラルフと、隊員の間に自分の体を挟み込み、ハイデルンは質問を続けた。
「男か？…女か？」
「お、男であります」
「特徴は？調べられているか？」
「特徴…ですか？」
不意の質問だったが、記憶と情報の断片に、さほどの種類はなかった。隊員はそれら断片が書き連ねられているメモを取り出し、やや調子を取り戻しつつ報告を始めた。
「現時点で判明している部分を報告します。性別は先ほどの通り、男であります。一部損傷の著しい部分もありますが、遺体はほぼ原形をとどめています。着衣ですが、コートのような物に武装が施された物を着けています。それと、これは…なんと報告してよいのか…、不可解な部分が…」
つまる隊員にハイデルンが答えた。
「顔だな？」
「そうです。ご存じだったのですか、コマンダー？」
「ご苦労だった。調査を続行せよ」
隊員の質問にハイデルンの言葉がかぶさった。いや、ハイデルンはあえて言葉をかぶせたのだ。とまどいを見せながら任務に戻る隊員をよそに、ハイデルンはラルフにディスクを差し出した。
「心当たりはあるか？」
まだハイデルンの手にあるディスクには、以前、ラルフが見たことのあるコードがふられていた。
「…シリアルコード…1012−710…!」
記憶がはっきりしたものになる。このディスクが誰のものなのか。だが、それを口に出すことをラルフの本能は拒絶した。その拒絶が明らかにラルフの表情に現れたのをハイデルンは見落とさなかった。
「ウィップのものに間違いないな？」
返事はない。ハイデルンは肯定と受け取った。
「私は引き続き現場の調査を行う。おまえはこのディスクの中身を解析しろ。ウィップは諜報部隊に籍を置いていたこともある。死の直前に何かをおさめたのかもしれん」
「死…!!」
拒絶していた言葉をハイデルンがいい放った。否定しようとつめ寄るラルフの目の前にディスクが差し出される。
「任務だ」
ディスクを渡し、その場を立ち去ろうとするハイデルンにラルフが、彼には珍しく、何かのどの奥からしぼり出したような細い声で引き留めた。
「教官…お願いがあります」
ハイデルンは振り返らない。ラルフは気にせずに続けた。
「自分も調査任務に就けて下さい」
一瞬の間があった。やはり言葉はない。歩き出すハイデルンの腕を、ラルフは思わずつかんでいた。
「お願いです」
腕をつかむ手にさらに力が入る。傷だらけの手。それはいかにラルフの脱出行が凄惨なものであったかを物語っていた。ハイデルンがその手に自分の手をそえる。だが、それはラルフの申し出を承諾するのとは逆の意味での行為だった。ラルフの力を軽く凌駕するハイデルンの握力がラルフの腕にかけられる。
嫌な音が響いた。不意をつかれた驚きも重なり、いつもとは違う痛みがラルフをおそった。
「クッ…つぉ…ッ!!」
跪くラルフをハイデルンが見下ろした。さらに高みから2人を見下ろす空の雲間には、いつ頃からか日差しがのぞきはじめている。ラルフはハイデルンに顔を向けたが、見上げた上官の表情は逆光でうまくとらえることができなかった。いつもより冷たさを増した影が、やっとラルフに口を開いた。
「ダメージも満足に回復していない者に、調査任務を預けるわけにはいかない。ディスクを解析しろ」
「分かんないでしょ！　死んだかどうかなんてさぁ!!」
むなしい行為というのは分かっている。だが、ラルフには食ってかかるしか方法がなかった。依然としてハイデルンの表情はとらえられない。冷たい影から淡々と言葉が紡がれていく。
「そうだ。だから、その白黒をはっきりつけろと俺はいっている。そのディスクがお前の希望をつなげてくれるかもしれないのだからな」
「……」
ラルフは憮然とした。ウィップの死を決めつけている自分に。それを上官に気づかされてしまったことに。ハイデルンはもう歩きはじめている。ラルフにはそれ以上、追いかけることはできなかった。

※

どれくらいそこにいただろう。考えを巡らせるわけでなく、ラルフはただそこに跪いたままでいた。不意に雲間からの日差しが強さを増し、眼下に広がる大穴の輪郭をより鮮明に浮かび上がらせた。手に握らされたディスク。その先に広がる大穴。
何かがラルフの中ではじけた。
「くっ……そがっ!!!」
ラルフは地面を叩いた。強く叩いた。何度も、何度も。自分への怒りから湧き出た力は容赦なく拳に送られ、一向におさまろうとしない。拳が裂けるように痛い。その痛みは同時に、ウィップへの贖罪も意味していたのかもしれない。だが、今のラルフにそこまで考えを及ばせる余裕はなかった。いつしか血塗れだった拳は、血の色の失せた、泥まみれの拳となっていた。
「――――!!!」
広がる風景とは対照的に、澄み切った空気がラルフの絶叫にふるえた。


レオナの攻撃力はさらにアップ？

Profile

レオナ
声優：弓雅枝
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流暗殺術 [illegible]
誕生日：1月10日
年齢：18歳
出身地：不明
血液型：B
身長：176cm
体重：66kg
趣味：工場見学
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]
B84・W[illegible]・H[illegible]

ラルフ
声優：[illegible]
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流 [illegible]
誕生日：2月[illegible]日
年齢：[illegible]
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

クラーク
声優：[illegible]
格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ハイデルン流 [illegible]
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：アメリカ
血液型：A
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]コレクション
好きな食べ物：オートミール
得意なスポーツ：レスリング
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

ウィップ
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：10月10日
年齢：[illegible]　出身地：不明
血液型：[illegible]　身長：173cm
体重：[illegible]　趣味：なし
好きな食べ物：はちみつ
得意なスポーツ：なし
大切なもの："ウッドドッグ"（ムチの名前）
[illegible]：容量不足、技へ [illegible]
B[illegible]・W[illegible]・H[illegible]

サイコソルジャーチーム



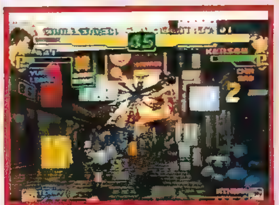
包(パオ)



麻宮(あさみや)アテナ



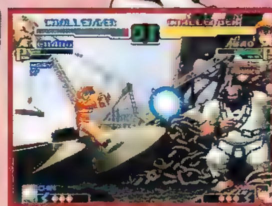
椎拳崇(しいけんすう)



超能力はどうなった？　拳崇



サイコ技？　のデパート・アテナ



大きくなれよ、パオ

——中国。鎮の家の一室に伏している少年。その横に薫がついて少年を看病している。そこへアテナが入ってきた。

アテナ「薫ちゃん、どう、包君の様子は？」

薫「ええ、今のところは、特に。ただ、以前よりも熱は少しずつ下がってきているみたいです」

額にのせる手拭いを替えようとする薫。その合間にアテナが包の額に手をおく。

アテナ「そうなんだ、良かった……。ごめんね、薫ちゃん、包君の看病お願いしちゃって……」

包の熱が下がっているのを確認し、アテナの表情が少し和むが、次は薫を気遣う表情に変わる。

薫「あ、いえいえ、全然かまわないですよ。それよりも包君、目覚まさないですねぇ……」

前大会終了から包は、数ヶ月間原因不明の高熱を発しながら、ベッドで横たわっている。

"原因不明"……これは、あくまでも医者がいった言葉であるが、鎮には、原因が分かっていた。

※

数ヶ月前。

首を傾げて帰る医者をよそに、鎮は何か納得したような口振りで3人に話し始めた。

鎮「……確かに医者では、原因が分からんかもしれん」

アテナ「お師匠さま、何か分かったのですか？」

鎮「そうじゃなぁ、あくまでも憶測にしかすぎんが……まず、これを説明するには、拳崇の件からになるのぉ」

拳崇「オレの力のことか？」

めずらしく勘のいい拳崇に鎮がうなずく。

鎮「そうじゃ。お主の力が徐々に弱まっていったのはいつ頃からじゃ？」

拳崇「去年から」

鎮「具体的に」

はっきりしない拳崇の代わりにアテナが答える。

アテナ「……包君がきてからだわ」

アテナの言葉にうなずきながら、鎮が続ける。

鎮「そうじゃ。元々、ココに連れてくるまでにも、超能力者としての素質は感じておったが、ココで暮らすようになってからの成長は目を見張るものがあった」

アテナ「確かに、力としては私たちと同レベル、もしくはそれ以上だったかもしれないわ」

鎮「ワシはてっきり能力の開花だと思っておったのじゃが、そこにきて、拳崇のことじゃ」

拳崇「ん？　ということは……包がオレの力を吸い取ってもうたっていうんかいな」

鎮「まぁ、そんな感じじゃないかと推測しとる。何故、お主だけかというのは分からんがの」

アテナ「今回のは、それが原因なんですか？」

鎮「アテナ・拳崇、お主らはこの前のことを覚えておるか？」

アテナと拳崇の脳裏にネスツの基地を何とか脱出しようとしていた、あの時のことが浮かぶ。

アテナ「それが……あとから話に聞いただけで、ネスツの基地内で天井が崩れてくる所までしか覚えてないんです……」

鎮元斎（ちんげんさい）



拳崇「オレも、その中に無我夢中で飛びこんでいったのは覚えてるんやけど……」
鎮「ワシと薫ちゃんしか見ておらんかったんじゃが、あの時、拳崇はもの凄い力を解放しながらアテナを抱えて出てきたんじゃ」
拳崇「でも、あの時には、オレ、力ほとんどなかってんで……」
　それはおかしいという表情で拳崇が師匠に答える。
鎮「アテナを助けるために、お主の眠っていた潜在能力が引き出されたんじゃないかの。あと、この前後に包が倒れたところを見ると、一時的に包からお主へ力が"ふぃーどばっく"され、その相乗効果によって、あのパワーを引き出せたみたいじゃな」
アテナ「"ふぃーどばっく"って……。え、でも、じゃあ、その時の膨大なパワーって……まさか」
鎮「そうじゃ、今、包にすべて吸収されてしまっておる、その結果がこれじゃよ」
薫「拳崇さんが倒れたあとだったんです。包君が高熱をもつようになったのも」
　全員が包の方に目を向ける。
鎮「拳崇のように日頃修行によって心身共に鍛えている者ですら、あの力を使ったあと、3日間起きなかったんじゃ。その力を、まだ体が出来上がってもいない包が吸収してしまったことで、飽和状態になってしまったんじゃろう」
拳崇「ってことは、今のオレ、ホンマに、ホンマに、スッカラカランかいな?」
　今度は鎮の方に全員の目が向く。一息ついて鎮が答える。
鎮「残念じゃが、そういう可能性は高い。でも、ワシはびっくりしたぞい、お主にあんな潜在能力があったとはな……」
拳崇「ひどいなぁ、お師匠さんも………でも今は、あんまうれしくないけどな………」
鎮「まぁ、一度とはいえ、一時的にでも力は戻ったんじゃ、少なくとも戻る可能性があることも確かじゃぞ。そう悲観的にならんとしばらく様子を見ようぞい、拳崇」
拳崇「そうやな………」
　あきらめとも、納得ともつかない言葉の拳崇を、アテナが見つめている。

※

　鎮も拳崇も出払い、アテナ、薫、包の3人となった部屋。目覚めない包を見守りながら、アテナが薫に話しかける。
アテナ「あ、そうそう、薫ちゃん。今年も『KOF』あるって、知ってる?」
薫「あ、はい。そうみたいですね」
アテナ「それで私たち、『KOF』に出場することにしたの」
薫「でも、今年も4人なんでしょ?」
　意外、という表情で薫がたずねる。
アテナ「ええ」
薫「じゃあ、4人目のメンバー見つかったんですか?」
アテナ「いいえ。どうも、包君を出すみたいなの」
薫「え?だって、あれから数ヶ月間、目を覚ましてないんですよ」
　驚きと心配の表情を浮かべる薫。アテナも同じ様な表情を浮かべながら、薫に答える。
アテナ「うん、そうなんだけど……御師匠さまが"熱も徐々に下がりつつあるようじゃし、大会までには、力も安定して目を覚ますんじゃないかのう"って」
薫「でも、そんな……無茶なこと」
アテナ「私もそう思ったんだけど……」
薫「そう思うならどうして…」
困った表情でアテナが続ける。
アテナ「お師匠様がね、"少し荒療治になるが、安定したとて、今のままでは危険な状態には変わりない。飽和状態の力を解放するにはとっておきの機会になるじゃろう"っていうの。御師匠さまなりに考えがあるみたいなのよ」
薫「そうですか……まあ、拳崇さんのこともありますしね」
　しばらく間があったものの、薫の納得した答えを聞いて、アテナの表情が和らぐ。
アテナ「………うん………え、あぁ、ごめん、そろそろ代わるよ」
立ち上がり、薫と代わろうとするアテナ。薫が引き留める。
薫「あ、もう少し居ますから……大会までに、包君、目を覚ますといいですね……」
　包の方に目を移し、じっと見続けている薫。
アテナ「ええ」
　返事だけすると、アテナもまた薫と同じく、包に優しい目を向けた。


オオーッすごい火炎だ、さすが鎮

Profile

麻宮アテナ
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
拳法　誕生日：3月14日
年齢：18歳　[illegible]
血液型：B　[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]
[illegible]

[illegible]
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
血液型：[illegible]
体重：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：サッカー
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

[illegible]
[illegible]

包
[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：7月18日
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]（[illegible]中国）
[illegible]（[illegible]ていない）
身長：[illegible]cm　体重：40kg
[illegible]ゲーム
[illegible]ミルク
[illegible]
大切なもの：[illegible]ゲーム、家庭[illegible]
[illegible]RPG

THE KING OF FIGHTERS 2000

女性格闘家チーム



ユリ・サカザキ

四条雛子（しじょうひなこ）

藤堂香澄（とうどうかすみ）

初登場の雛子。コメントにも大注目！

今回は急遽の女性チームを編成したユリ

凛々しい闘いっぷりの香澄

STORY

プラットホームの椅子にユリと舞が座っている。何やら、口論しているようである。

ユリ　「もうっ、舞さん。まだ怒ってるんですか？」

舞　「なんで、私をチームから外すわけ？　信じられないわ！　アンディ！」

ユリ　「だから、マリーさんの仕事の都合でそうなったんだから、仕方ないじゃないですか」

舞　「仕方ない!?　仕方ないで済ませりゃ、警察はいらないってーの！」

ユリ　「私に当たらないでくださいよ舞さん。それより、早くチームメンバー捜さないと、もう、あまり日にちがないんですから」

舞　「分かってる、分かってるって！　仕方ないから、チーム組んだんだから！」

ユリ　「もーなんで、そんないい方かなーったくもー」

そういいながら、ユリはあたりをキョロキョロ見渡す。

舞　「ちょっと、ユリちゃん。誰かここにくるの？」

ユリ　「へへっ、ちょっとメンバーにあてがあるんですよ」

舞　「え？　誰々？」

そういっている間に電車がすべりこんでくる。

ユリ　「あっ、この電車です。これに乗ってくるハズなんですけど…」

『ぷしゅー』

電車は停止し、乗客がぞろぞろと降りてくる。その中に、いかにも場違いな格好をしている、傘をかついだ袴の少女がいる。

舞　「あっ、あれは！」

ユリ　「おーい！　香澄ちゃーん！　こっちこっち」

香澄　「あっ、ユリさーん！」

舞　「ああ、父を訪ねて三千里の娘ね」

ユリ　「なんっか、トゲトゲしいなあーもう…あ、香澄ちゃん。久しぶり」

香澄　「ホントにお久しぶりです。今回、チームに誘っていただいてありがとうございます」

舞　「こんにちは、香澄ちゃん。さすがにお父さんはもう見つかったでしょ？」

ユリ　「もー舞さん！　いいかげんにして下さい！　ごめんね。今、舞さん、ちょっと荒れてんのよ。気にしないでね。で、香澄ちゃんも来てくれたから、残すはあと1人ね」

香澄　「あ、そのことなんですけど、私にいいアイディアがあるんです！」

舞・ユリ「アイディア？」

※

「まあ、ここがオーディション会場ですねぇ」

日本的な屋敷の前で、いかにもいいとこのお嬢さんという感じの少女が豪華な車から、降りる。家の門にはでかでかと『藤堂流道場』と書かれている看板が出ている。

彼女はスタスタとその門をくぐり、中に入っていく。

ユリ　「ふうっ」

舞　「どう、ユリちゃん、いい子いた？」

汗をタオルで拭きながら、ユリはパイプ椅子にドカッと座る。

ユリ　「どうっ…て、香澄ちゃんには悪いけど、誰も彼も手応えがないですよ舞さん。これでホントにチームメイト決まればいいんですけどね」

Profile

不知火舞
声優：曽木亜古弥
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：1月1日 [illegible]
出身地：日本 [illegible]
身長：165cm [illegible]
趣味：料理（[illegible]にこっている）[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]のかんざし [illegible]
B87・W54・H[illegible]

ユリ・サカザキ
声優：ほりえ[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
誕生日：12月[illegible]
出身地：[illegible]
身長：168cm [illegible]
趣味：カラオケ
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible] 16歳
[illegible]ロシア人の[illegible]
[illegible]ハーブ
[illegible]（ポプリやハーブティー）
[illegible]専属コックの[illegible] プチフール
得意なスポーツ：乗馬、なぎなた
[illegible]時に貰ったテディベア
[illegible]酸っぱいもの、ピアノ[illegible]
B82・W56・H83

不知火舞（しらぬい まい）





アンディと違うチームでも舞は大暴れ!?

香澄　「そうですか…一般公募でチームメイト見つけるアイデアは悪くないと、思ったんですけど…マリーさんにも手伝ってもらって、『いんたーねっと』とかにも募集をしてもらってたんですけど…」

舞　「そう！　そうよ！　大体なんでマリーさんがテリー達のチームに入ってんのよ！　まったく…そうだわ！　きっと主催者の陰謀、陰謀だわ！　私とアンディの仲むつまじい所が気に入らなかったのよ！」

ユリ　「もーまだそんなこといってる…あ〜あ、でも、こんなことならお兄ちゃん達にキングさん紹介しなけりゃよかった」

香澄　「それもそうなんですが、とりあえず、まだ一般公募の選手待ってますから、始めます？　ユリさん？」

ユリ　「そうね〜とりあえず、私達のチームに入りたいってきてるんだから、お相手してあげなくちゃね」

舞　「じゃ、次の人どうぞ！」

稽古場に次の選手が現れる。

さきほど豪華な車から降りてきた人物である。

「私、四条雛子といいます。よろしくお願いします〜」

その出で立ちに3人はびっくりしている。ブロンドの髪、品のある愛らしい顔つき、おまけに、女子高生らしい制服。およそ、格闘技とは縁のなさそうな少女がそこに立っていたのである。

舞　「あ、あのね。えーと雛子ちゃん。今回、『KOF』の大会に出場したいの？」

雛子　「はい。この度、ぜひチームメイトに加えていただこうと思いまして、やってまいりました」

ユリ　「えと、雛子ちゃんは格闘技大会には参加したことあるの？」

雛子　「いいえ、今回が初めてです〜」

ユリ　「あ、ああ、そうなのね（舞さん！　シロートじゃないですか！）」

舞　「（分かってるわよ！）それでえ、ええっと…そうね。それじゃ、さっそくだけどユリちゃん、相手してあげて！」

ユリ　「え、えー!?　（相手は素人なんですよ!?）」

舞　「（彼女も実力の差を見せつけられたら、あきらめるって！）」

香澄　「（それに、組み手もせずに追い返したら失礼ですよ）」

雛子　「あの、何か？」

ユリ　「ああっと、なんでもないのよ。それじゃ、手合わせしましょうか？」

雛子　「はい。お願いします〜」

試合が始まった。

すると雛子がいきなり、四股を踏みはじめる。

舞・香澄「えっ!?　あっ！　あの構えは!!　まさか!!」

ユリ　「すっ、相撲!?」

わずかな隙をついて、ドスッと雛子がユリに突っこんでくる。

ユリ　「（ま、まずいわ！　腰をつかまれた！）」

舞・香澄「あー!!」

そう思った瞬間、ユリは床に投げ転ばされる。

舞・香澄「う・わ・て・な・げー!!」

相撲技が見事、ユリに決まったのである。

舞　「う、うそっ…」

香澄　「すごい！　一瞬でユリさんを投げちゃうなんて！」

雛子　「どうでしょうか？」

もう、雛子は試合中の真剣な目つきはなくなり、おっとりした表情に戻っている。

舞　「あ、あなたの実力は分かったわ。それで、聞きたいことあるんだけど、どうして『KOF』の大会に出たいの？」

雛子　「はい。お話すれば長くなるのですが、名のある大会で優勝すれば、私の通う学園に相撲部を作ってもらえるので、これはぜひ、大会で優勝しなくては！　と思っているのです〜」

舞　「は、はあ…（何か話がよく分からないけれど、もしかしたらすごい掘り出し物かも…それにしても、えらく、格闘スタイルとキャラのギャップが激しいわね…）」

雛子　「もし、『KOF』の大会で優勝できれば、もう一人ぼっちの稽古がなくなりますね。そうすると、部員は何名くらい入って下さるかしら？　稽古場はやっぱり、作っていただかないと、そうね！　体育館横のスペースに…」

ユリ　「あの、舞さん…なんか、彼女一人で盛り上がっているんですけど…」

香澄　「でも、すごいですよ。あの体で、すごいテクニックです！　それに私と年齢も近いみたいですし、いいチームメイトになれそうです！　私は彼女に参加してもらいたいです」

ユリ　「私もいいですよ。いきなり投げられるなんて、ちょっとショックでしたけど…」

舞　「そ、そうね、ちょっと天然ボケってのもあるけど、確かに実力はあるんだし…あの、雛子ちゃん？」

雛子　「そして、稽古場からは見晴らしのいい丘が…あ、はい。なんでしょうか？」

舞　「あなたを、チームメイトとして、迎えるわ。よろしくね」

雛子　「はい〜ありがとうございます。私、頑張りますのでよろしくご指導のほどよろしくお願いします〜」

韓国チーム

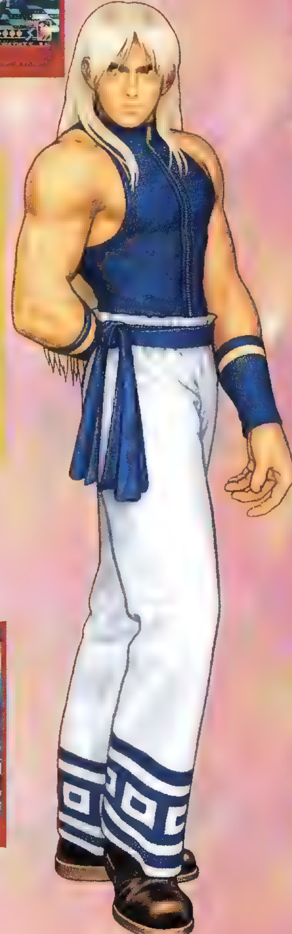
STORY



キム・カッファン



チョイ・ボンゲ



ジョン・フーン



参加2年目のジョン



スピードと身軽さがチョイの身上



テコンドーの強さを証明だ、キム！

ジョンのもとへチョイがきてから数ヶ月、日本での生活もジョン流の更正も順調に進んでいた。
ジョン「さすがはチョイさん、飲み込みがはやいですね。感心しました」
チョイ「まぁ、これくらいなら、余裕でヤンスよ」
ジョン「明日、出かける用事があったので、自習を予定していたのですが、これなら、その必要もなさそうですね。予定を変更して、チョイさんも一緒に出かけることにしましょう」
チョイ「どこにでヤンスか？」
ジョン「東京ですよ」
チョイ「東京？」

※

次の日の朝、少し早くに出発し、東京に向かう2人。東京到着後、電車を乗り換え目的の駅を降りると、駅前にはちょっとした集団が待ちかまえていた。
男1「お！ ”白虎（ベクホー）“さんだ。お久しぶりです」
女1「え？ あなた”白虎“さんですか？ 初めまして”マリン“です」
ジョン「おひさしぶり。”マリン“さん初めまして、この前のチャットではどうも」
チョイ（”ベクホー“？）
男1「あれ？ 今日は、お連れさんが違うんですねぇ」
ジョン「えぇ」
”白虎“と呼ばれているジョンの状況、そしてこの十数人の集まるただならぬ雰囲気に戸惑いつつ、チョイはジョンに尋ねた。
チョイ「あの～、ジョンのだんな……この集まりは何なんでヤンスか？」
ジョン「あぁ、これはアテナファンクラブのオフ会です」
チョイ「……」

※

一方、韓国では、帰ってきたチャンを歓迎（？）するかのように、いつもの厳しいトレーニングが相変わらず続いていた。
キム「はい、あと2セット」
チャン「えぇ!? あ、へ～い……」
少しでもキム側の方がよかったかもと思った自分を悔いつつ、追加された2セットをこなそうとした時、この数年何度となく聞いたフレーズが、キムの口から発せられた。
キム「そういえば、ジョンさんからの話によると、今年も『KOF』が開催されるそうです。」
チャン「もうそんな時期か……ん？ と、いうことは……」
キム「明日からそれに向けて強化トレーニングを開始したいと思います」
チャン（やっぱり……）
いつものこととはいえ、げんなりしつつも、1年前自分が体験した、違う意味で不幸な境遇にたたされているであろう、チョイを思うと、こう呟いた。
チャン（そろそろ、修行の本当の辛さがわかる頃だな……）

※

男2「やっぱ、定番のセーラー服衣装が一番萌えですけどね」
ジョン「この前のコンサートの時の衣装もなかなかよかったと思いますが」
女2「あれ、可愛かったですよね～」

Profile

キム・カッファン
声優：橋本さとし
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：12月21日
年齢：30歳
出身地：[illegible]
血液型：A
身長：[illegible]
体重：75kg
趣味：カラオケ
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

チャン・コーハン
声優：[illegible]
格闘スタイル：テコンドー＋パワー攻撃
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：[illegible]
身長：227cm
体重：300kg
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]

チョイ・ボンゲ
声優：[illegible]
格闘スタイル：テコンドー＋[illegible]
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：[illegible]
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：コンニャク

ジョン・フーン
声優：[illegible]
格闘スタイル：テコンドー
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]　血液型：O
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]、アイドルの[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：ビリヤード
大切なもの：[illegible]の CD全[illegible]、カモメの置物、[illegible]のコンサートビデオ
嫌いなもの：[illegible]、自分の名字

チャン・コーハン


力技が魅力のチャン。鉄球で攻撃

男3「あ、でも、あの衣装って、ひと昔っぽい感じがして……」

ジョン「逆にその感じがよいんですけどねぇ……ハハハ、私も感覚がおじさんになってきたのでしょうか」

先ほどの集団は場所を移すと、アテナの話を中心に盛り上がっていたが、その中で、取り残されるかのように、一人の男が黙ったまま、かれこれ数時間を過ごしていた。チョイ（チャンのだんながいっていたことは、こういうことだったのでヤンスね……確かに、修行よりつらいかも）

男4「オレ的には、いつか忘れちゃったけど、数年前の『キング・オブ・ファイターズ』で着てたチャイナ服風衣装がよかったかな」

男5「あ！　あれの白色バージョンがあったの知ってる？　ナースっぽくてかなりよい感じだったんだよね」

ジョン「ほぉ、それは初耳ですねぇ。私としたことが…」

男5「へへ、じ・つ・は、その画像あるんですよね。じゃあ、僕んとこのHPにアップしとくんで、取ってって下さいよ。あ、ちなみに裏ページの方ね」

ジョン「ありがとう」

男1「あ、そうそう、『KOF』で思い出したんだけど、今年も『KOF』が開催されるみたいって、どっかの掲示板で書きこみあったよ」

男3「じゃあ、アテナさんも出るんだろうね……今回どうする？　遠征する？」

男1「まだ、正式発表されてないからなぁ……発表ありしだいってことで」

男4「でも……今年はどんな衣装なんだろ？　巫女とか、メイドとか……」

男2「それは、アンタの趣味や！」

一同、（笑）←笑いのポイントの分からない一人を除いては。

女2「そういえば、″白虎″さんはどうするんですか？　前回は出場されたんですよねぇ」

女1「え？　″白虎″さんって格闘もやってはるんですか？」

男1「そう、テコンドーをやってるんだって。で、どうなの？」

ジョン「ええ、出場しようと思ってます」

男5「それじゃ、アテナさんとも戦うかもしれないんですね……でも、けがさせちゃダメですよ」

ジョン「まぁ、それはそうなんですが……アテナさんもこの時は一格闘家として挑んでいます。もちろん、真剣勝負ですからけがはつきものですよ……アテナさんだからといって、手を抜いたりしたら、失礼になりますからね」

この時だけは、ジョンも本来の面をみせる。その場にいた同じ趣味を持つ仲間も、その格闘家としての意見に耳を傾けていたが……。

ジョン「あ、でも、ちゃんとサインはもらってくる予定ですよ」

男3「がくっ……なんだ、やっぱ″白虎″さんは、″白虎″さんじゃん。一瞬、別次元の人かと思ったよ」

男4「でも、いいなぁ、アテナさんと戦えて」

ジョン「ははは、なら、ここの彼と一緒に、私のもとでテコンドーの修行をやりますか？」

男4「修行は、ちょっと……はい、やめときます」

一同、（笑）←笑えない一人を除いては。

男1「さて、そろそろ二次会の方へ移ることにしますか」

チョイ（助かった）

チョイは、二次会の内容が気になるところだが、とりあえずこの場が終わることにホッとしていた……。

チョイ「で、あの～、二次会は何なんでヤンスか？」

ジョン「カラオケですよ」

やっと自分もついていける！　チョイの表情が明るくなる。

チョイ「おぉ、カラオケ！久しぶりでヤンスねぇ、何歌おうでヤンスかねぇ」

ジョン「あ、ただし、曲はもちろん″アテナしばり″ってことに決まってますから」

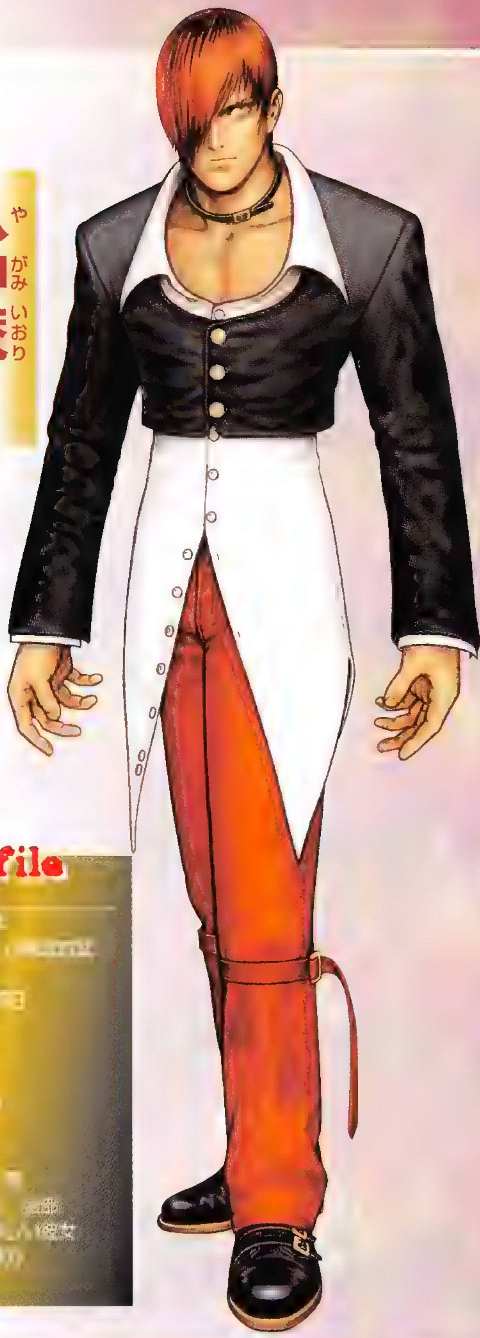
チョイ「え？」

ジョン「これを機に、チョイさんもアテナさんの曲を覚えて帰って下さい。次のコンサートの時、一緒に歌いましょう」

チョイ（チャンの旦那～…助けて～……）

エディット専用キャラクター

エディットキャラはやはりこの2人だ！



八神庵（やがみいおり）

Profile

八神庵
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
術＋本能
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：[illegible]
身長：[illegible]
体重：[illegible]
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：[illegible]
大切なもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]



草薙京（くさなぎきょう）

Profile

草薙京
声優：[illegible]
格闘スタイル：[illegible]
術＋我流拳法
誕生日：[illegible]
年齢：[illegible]
出身地：[illegible]
血液型：[illegible]
身長：181cm　体重：75kg
趣味：[illegible]
好きな食べ物：[illegible]
得意なスポーツ：アイスホッケー
大切なもの：[illegible]と彼女（ユキ）
嫌いなもの：[illegible]



京が出るならやはり庵も



エディットに登場の京

新キャラクター設定

セス



紅丸チームの新キャラクター。年齢41歳。紅丸と知り合いにあったことから、共にチームを結成。飛賊の男である麟をスカウトし、「KOF」に参加する。格闘スタイルは謎。

ラモン



主人公チームの新キャラクター。ルチャ・リブレ（メキシコプロレス）の使い手で、年齢は25歳。ルチャで相手をいなすかのごとく、飄々としたキャラクターで相手に応戦する。眼帯をしているが、片目が見えないのか、それともファッションなのかは不明。招待選手として、K'と共に「KOF」に参加することになる。

麟



紅丸チームの新キャラクター。中国の奥地に存在するといわれている暗殺集団「飛賊」の男。年齢不詳。セスとある取引をし、チームに参加する。格闘スタイルは飛賊独特の暗殺拳を使う。

ヴァネッサ



ラモンと同じく主人公チームの新キャラクター。ボクシングの使い手で年齢は30歳。招待選手としてチームに参加するが、ラモンと同様に参加意図は不明。

四条雛子



女性格闘家チームに参加する新キャラクター。年齢は16歳。格闘スタイルは相撲。名門女子校に通う純粋培養のお嬢様。金髪なのはクオーターであるため。学園に相撲部を設立するため、チームに参加する。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

ファン待望の超大作 怒濤の新着情報紹介

新キャラやゲーム画面など次第に全貌が明らかにされつつある『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』。今月もとっておきの最新情報をお届けするぞ。







カプコン	
業務用MVS	2000年予定/未定
家庭用CD	—
DC	2000年予定/未定
SS	—
PS	—
NP	—
格闘アクション	未定

新着画像一挙公開



まだまだ謎の部分が多い「GROOVEシステム」



果たして最終的に何人のキャラが登場するのだろうか？



体力ゲージの上に2人のキャラの顔が！　ということは？



ドリームマッチの開幕まで、もう間もなくだ



見なれたキャラクターでも新鮮に感じることができる



攻撃判定の調整も順調に進められているようだ



新しい必殺技などが追加されているかもしれない



背景グラフィックの美しさにも磨きがかかってる!?



写真だけじゃなく、動いているところを見てみたい



9月発売に向けて急ピッチで作業が進められているらしい



ドリームキャスト版ではネットワークを使った通信対戦プレイもできる

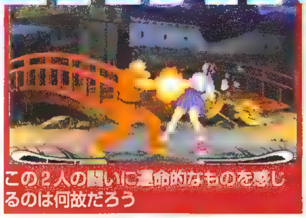


気になるのはボタン配置、コマンドの変更もあるのかな？

※「CAPCOM VS. SNK」本作品は一部（株）エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、（株）カプコンが製造・販売するものです。
※"SNK"は（株）エス・エヌ・ケイの登録商標です。※画面はすべて、開発中のものです。

NEW CHARACTER

新着追加キャラクターは、リョウ・サカザキとさくら！



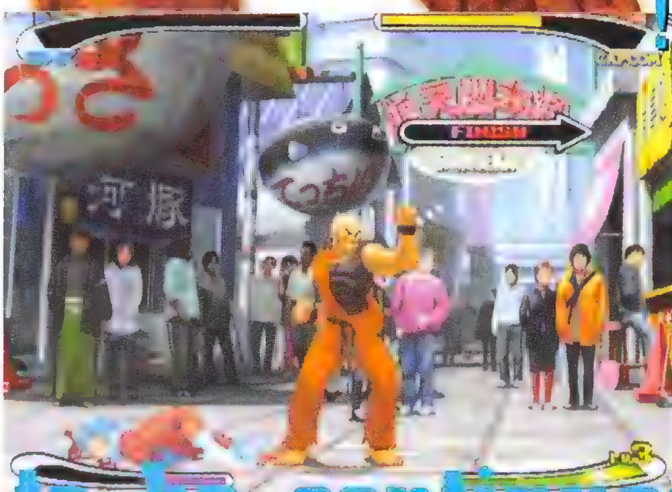
この２人の闘いに運命的なものを感じるのは何故だろう



結構似ている技を持っているリョウとさくら

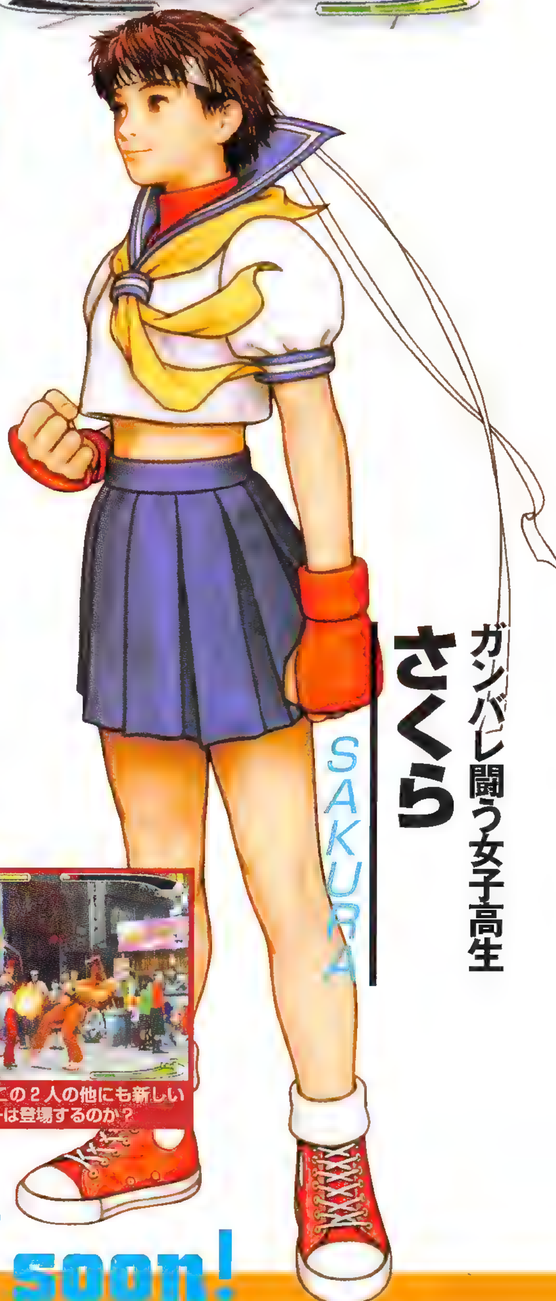
極限流無敵の龍
リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI





極限流の名誉と自身のプライドのために参戦を果たしたリョウ

ガンバレ闘う女子高生
さくら
SAKURA



果たして、この２人の他にも新しいキャラクターは登場するのか？

to be continued...
comming soon!

GUNTLET DARK Legacy

「レジェンド」を超えた冒険の物語が幕を開く！

業務用の名作「ガントレット」の続編として登場した「ガントレット・レジェンド」のバージョンアップ版として登場した「ガントレット・ダークレガシー」。今回は、前作からの変更点を紹介する。

SNK	
業務用MVS	発売日未定／価格未定
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
容量未定	アクションRPG

キャラクターの追加

「ナイト」「バルキリー」「アーチャー」「ソーサレス」「ドワーフ」「ウィザード」「ジェスター」「ウォリアー」の8種類。それぞれ、特徴（ストレングス、スピード、アーマー、マジック）が異なり、プレイヤーの選択する幅が広くなった。さらに前作でもあった隠しキャラ（クラスチェンジ）も健在だ。

ターボアタックの変更

ターボアタックのグラフィックがより派手にパワーアップしている。さらに、味方プレイヤーを利用しての「協力ターボアタック」技が追加された。

例えばナイトが味方キャラの側でレベルMAXのターボアタックを使用した場合、味方を振りまわして攻撃する「DIVE BOMBER」が発動する。

またソーサレスの場合、味方を巨大化させ踏みつけ攻撃させる「BIG FOOT」が発動する、など。

ステージマップの追加

前作で登場したステージに新ステージが加えられた。

新しいステージには、もちろん新しい敵、凶悪なボスキャラが登場。

「SKY」「MOUNTAIN」「PROVINCE」「CASTLE」「FOREST」「ICE」「DESERT」「DREAM」、これら8つのステージでボスキャラを倒すと「鍵」が手に入り、「SKORNE」ステージに進めるようになる。

「SKORNE」ステージは、「TEMPLE」「UNDERGROUND」「BATTLEFIELD」で構成されていて、所有するルーンストーンの数などで、いける場所が限られる。

つまり完全攻略を目指す場合は、最初に選択できる8つのステージですべてのルーンストーンを見つけ出さなくてはならない。

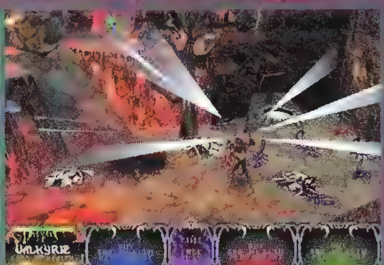
また、前作でも好評だった「お金」を稼げる「隠しボーナスステージ」も健在。

パワーアップした演出

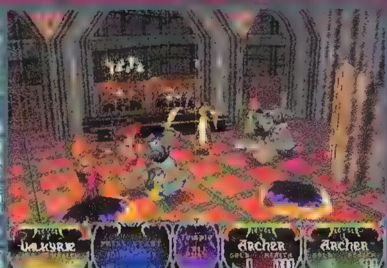
「ガントレット・ダークレガシー」では、前作にはあまり見れなかった、細かな演出が画面のあちこちにちりばめられているぞ。

3Dならではの「だまし絵」で構成されているステージや、崩れる床、浮かび上がってくる土地、乗ると空中を浮遊する床などが用意されている。

他にも様々なバージョンアップを遂げた「ガントレット・ダークレガシー」。前作「ガントレット・レジェンド」を遥かに凌ぐ冒険の物語をぜひ一度アーケードで体験して欲しい。



[illegible]



[illegible]



最大4人での同時プレイを楽しむことが可能だ



[illegible]

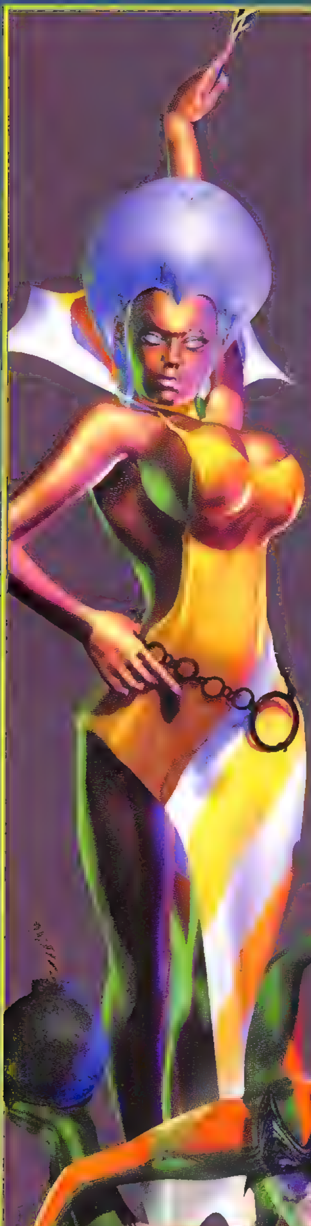


[illegible]



各ステージの最後には巨大で凶悪なボスキャラが登場

Adventure beyond the legend...



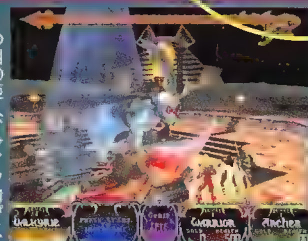
ソーサレス
秘術の継承者



モンスターの王道といえばやはりドラゴンだろう



氷のステージに登場するボスキャラ、イエティ



1つ目の巨人、サイクロプスも登場する



巨大なスライム系のモンスターが放つ強力な一撃



クモの巣の中で待ち受ける異形のモンスター



ステージには様々な仕かけが施されている



ナイト
誇り高き戦士



ジェスター
狡猾なる道化



ドワーフ
頑強なる種族

メダルを集めて相手をけちらせ！

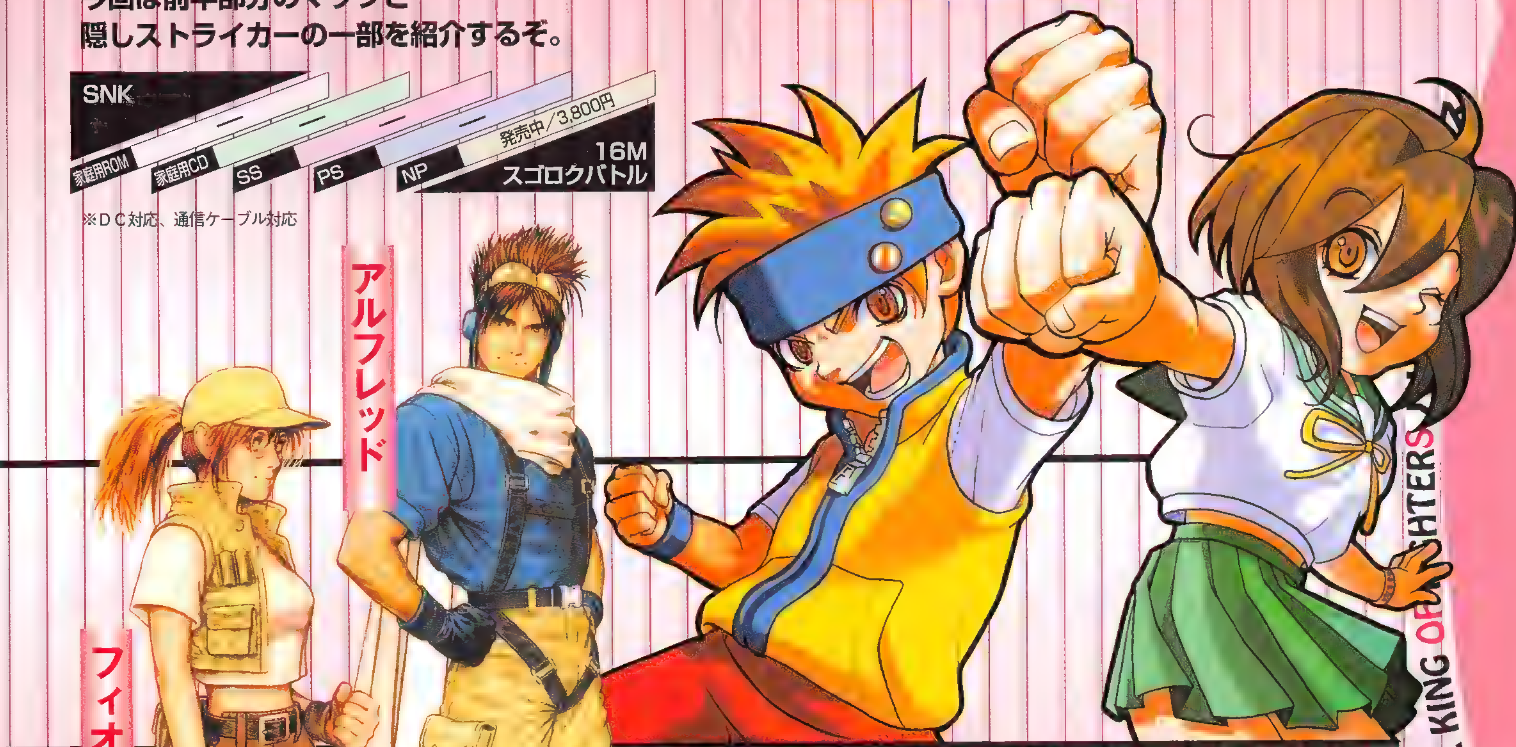
期待のすごろくゲーム ついに発売

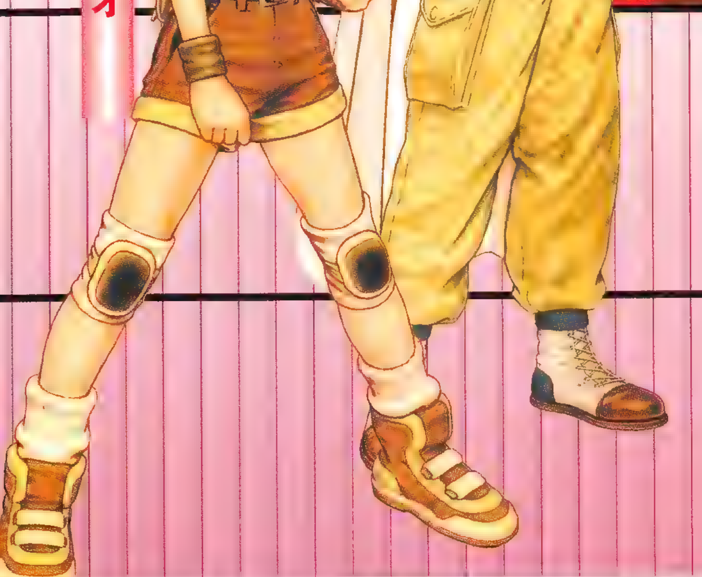
THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス™

ついに発売された
『THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス』
今回は前半部分のマップと
隠しストライカーの一部を紹介するぞ。

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
16M	スゴロクバトル

※ＤＣ対応、通信ケーブル対応





隠しストライカー紹介

『THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス』では、主人公キャラを選択した後、その助っ人となるストライカーキャラを1人選択してゲームをプレイすることになる。

また、メインゲームをプレイしたり、DC版『KOF'99 EVOLUTION』と通信することによって、アビリティポイントをためることができ、そのポイントに応じて「バトルゲーム」や「シークレットデータ」など、さまざまな隠し要素が出現することは前回紹介した。

実は、そのような隠し要素の一つに「隠されたストライカーキャラを使用できるようになる」というものが存在する。

今回は、そんな隠しストライカーとして出現するキャラクターを2人紹介しよう。

その2人とは、『メタルスラッグ』シリーズでおなじみのフィオ、そしてPS版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND』に登場するアルフレッドだ。

今のところ、ストライカーとしてメインゲームで使用できるということ以外、出現条件などの詳細は公開することができない。続報を待って欲しい。

MAP紹介

戦場ステージ

Battle Stage



ポイント1

最初のステージだけに、特に難しい所はない。とにかくコインを集めてがんがんスターを購入しよう。

ここはコイン枚数がプラスされるコマ（以後、プラスコマ）が、7つも並んでいるコイン地帯だ。戦場ステージで最もコインを稼ぐことができる重要なポイントだろう。

また、ここの途中から上へいくコースと、下へいくコースの2つに分かれている。

上の方のコースは、VSと書かれたマスがある。（以後、VSマスと呼ぶことにする）ここで、VSマスについて詳しく説明しておこう。

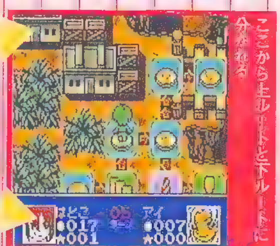


このマスの上を通ると、強制的に対戦相手との「バトルゲーム」へと突入することになる。

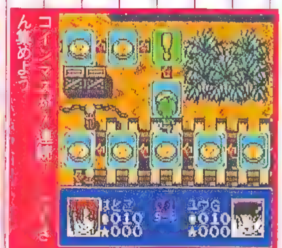
勝った方は相手からコインを奪い取れる。また、うまくいけばボーナスでコインをもらえる場合もある。

よって上ルートは、相手の邪魔をしたい時や、バトルゲームが得意な人が通るようにするといいだろう。こちらの方のルートは、コインがマイナスにされるマス（以後、マイナスマス）も無く、安心して通ることができる。

下ルートは、カード売場が存在するが、マイナスマスが多い。カードが必要ない場合は、上ルートを進むといい。



ここから上ルートと下ルートに分かれる





上ルートはボスが待ち構えている…

ポイント2

ここからカード売場が連続して、ボスゲーム、ボスイベントに強制突入するマス（以後、ボスマス）へ続く地帯と、スターを購入できるマス（以後、スターマス）がある地帯へと分かれていく。

上ルートは、一見安全そうに見えるが、ボスマスでのダメージは大きい。

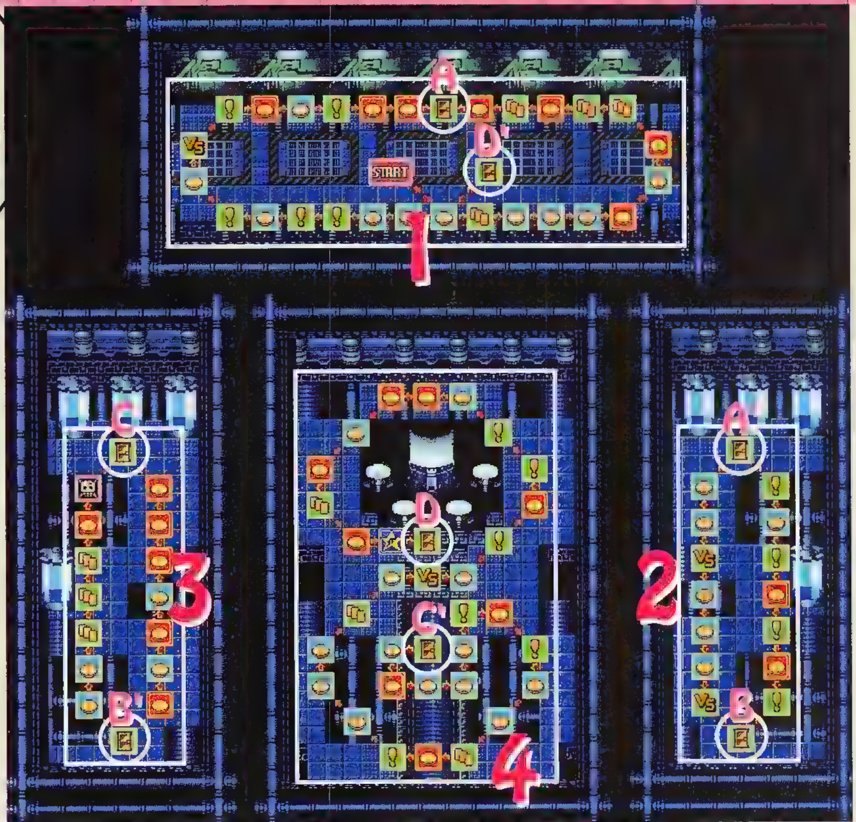
下ルートは、基本的に唯一確実にスターを購入できるスターマスがある。

スターがこのゲーム勝敗を左右するので、こちらのルートはとても重要である。なるべくコインをたくさんためて、こちらでスターを購入したい。



Nests Stage

ネスツ基地ステージ



ワープルートの対応

入口		出口
A	→	A'
B	→	B'
C	→	C'
D	→	D'

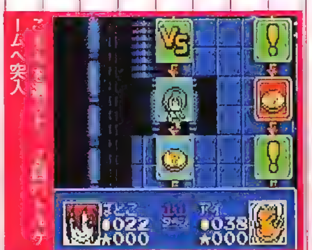
この「ネスツ基地」ステージから、ワープマス（ドアのマークがついているマス）が登場する。このマスに止まると、強制的に他のワープマスに飛ばされることになる。だが、基本的にそれ以外は戦場ステージとあまり変わりなく、比較的簡単なステージである。

ポイント1

スタート直後に、右方向と左方向に分岐する。左ルートにVSマスが存在するということ以外はどちらのルートもさして変わりはない。バトルゲームで、相手のコインを減らしたいなら、左ルートを選択するといいだろう。どちらのルートを取った場合もワープマスから、同じワープポイントまで飛ばされることになる。



最初から2方向に分岐。どちらへいこうかな…



こ[illegible]ームへ突入

ポイント2

最初のワープマスを通ると出てくるのがここだ。左側はVSマスが2連続で出現する。右は「！」のついたイベントが発生するマス（以後、イベントマス）と、マイナスマスが交互に出現する。

バトルゲームが得意なら、左側を選択するといいだろう。自信のない人は、コインが多少減ることを覚悟して右側を進もう。

ここでも、最後のワープマスによって、次のワープマスまで転送される。

ポイント3

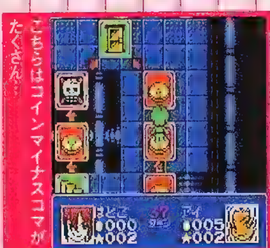
ポイント2の最後の部分のワープマスを通って出てくるのがここだ。

マイナスマスが多数登場する右側のルートと、カード売場の後にボスマスが登場する左側のルートの2つに分かれる。

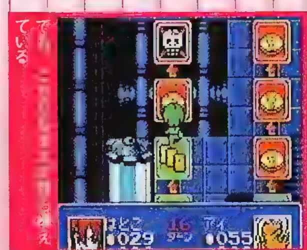
左側のルートを選択するとボスマスを通ることになる。自信があるならこちら側を選択しよう。

コインを多少減らしてでも、安全策を取るなら右側のルートを選択するのがいいだろう。

どちらのルートを選択した場合も同じようにワープすることになる。



こちらはコインマイナスコマがたくさん…



で[illegible]ている

ポイント4

「ネスツ基地」ステージで唯一の分岐ポイントのない場所である。8の字型のマップ形状で、最後の位置にスターマスが存在している。

前半の部分（8の字の下半分）は、プラスマスが多く、コインをためるための絶好のポイントとなっている。カードなどを効率良く利用して、スターマスで少しでも多くスターを購入できるようにコインをためておきたい。

後半部分は、マイナスマスが多く配置されている。なるべくマイナスマスに止まらないように、スターマスに到着したい。



スターマークが見えた。スターを買いまくれ[illegible]

Play Spot

遊園地

ワープルートの対応

入口	出口
A	A'
B	B'
C	C'
D	D'
E	E'
F	F'
G	A
B'	B



おすすめのワープルート

A→D→B'→E→F→G

SNKのNEOGEO・WORLDをモチーフにしたステージである。

たくさんのワープマスが存在し、複雑に結びついている。マスの数も最初の2つに比べて断然多く、またVSマスも多数配置され、かなり難易度が上がっている。

ポイント1

スタート直後に、マップ右下をぐるりとまわるルートと、マップ左下をまわるルートの2つに分かれている。

右下をまわるルートはイベントマスが多数配置されている。左下をまわるルートは、イベントマスの代わりにカード売場が配置されている。自分にとってプラスのイベントをゲットできる自信がある人や、カードを購入する必要のない人はこちらを選択するといいかもしれない。カードを購入したい人は迷わず左下のルートを選択しよう。

どちらのルートを選択しても、最後はA、またはB、どちらかのワープマスに入ることになる。

Bのワープマスに入った場合、Bのマスから出現し、無限ループにおちいることになるので気をつけよう。

ポイント2

Aのワープマスに入ると、A'のマスにでることになる。そこから、上半分の外周をぐるりとまわるようなルートに入ることになる。

全体的にプラスマスが多数配置され、このマップでもっともコインを稼げるポイントになっている。特に後半部分にはプラスマスが7連続で配置されていたりと、非常にコインを増やしやすい。

最後の部分には分岐点が存在する。下の方のCのワープマスに入るルートを選択すると、Cから出てくることになり、スターマスに止まることはできない。Dのワープマスに入るルートが正しいルートである。

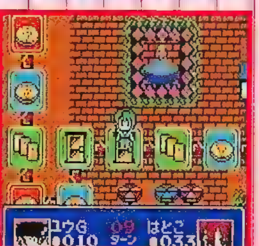
ポイント3

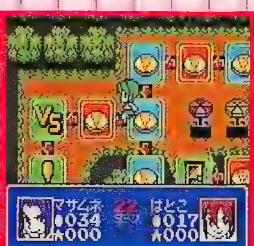
順調に進んできたならば、ここに到着するはずである。ここが、スターマスでスターを購入するための最後の分岐である。左側のルートに進めば、スターを購入できるルートへワープすることになる。

このマップでは、スターを購入するためには、必ずボスマスを通らなければならない。勇気を持ってボスに挑もう。


ここがコインの[illegible]んあつめろ


右のワープルートに入ると無限ループへ突入。気をつけろ！


ここも右のワープルートに[illegible]なければ戻ることになる


実は[illegible]と戻ることに…


…スターを[illegible]コマまでたどり着け[illegible]


ドクロマ[illegible]に行かないと…



伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子

Let us walk on together, so as not lose our way.

TM

シミュレーションRPGの決定版！ ついにネオジオポケットに登場。

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
NP限定版	発売中／10,000円
16M	シミュレーションRPG

ついに発売されたネオジオポケット版『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』。今回は、第4話までの攻略とクラスチェンジ部分を公開するぞ。

ストーリー

胎動

神聖ゼテギネア帝国成立から15年。辺境の村エストアから、元ゼノビア騎士にして誇り高き男、エストラーダと彼の剣術の弟子、ケインとトリスタンという2人の少年だけで構成された、わずか3人だけの義勇軍が出発した。

目的は、付近一帯に跳梁する盗賊たちの討伐。危ぶむケインをエストラーダが、「まずは行動を起こすことが、大切なのだ！」と叱咤する。

3人は、グリングとバルザックという2つの街にいる盗賊のボスと戦い、勝利する。初めての実戦を終えて震えているトリスタンに、エストラーダが厳しい声で語りかける。

「…よいかトリスタン。平和とは、作り上げるものなのだ。自然に出来上がるものではない。そして、その平和を作る手はいつも血にまみれている…だが誰かがそれをやらなければ、力弱き者はいつまでも虐げられ続けることになる。このこと、忘れるな」

飢えしものども

エストラーダは兵を募り、義勇軍の規模を拡大した。ケインは「まるで本物の軍隊みたいだ」とつぶやく。

また、エストラーダはそれに伴って、トリスタンを正式にゼノビア騎士として認め、部隊の1つを任せることにする。

このグロス地方での彼ら義勇軍の目的は、盗賊たちが構えた3つの砦を撃破すること。戦闘がはじまり、砦の1つにこもった盗賊が、エストラーダを見てうめくようにいう。「…その紋章は?! …あんた…ゼノビアの騎士だな…」彼らは、かつてのゼノビア王国とハイランドとの戦争の際に、無理矢理徴用された兵士たちのなれの果てであった…。

盗賊の砦を全て陥落させた後、ケインはトリスタンにいう。「…俺は、恐いんだ。殺すのも殺されるのも、もういやなんだよ！」トリスタンには、かける言葉が見当たらなかった…。

信じるものは

盗賊の組織的な動きに不審を憶えた義勇軍一行は、サツ半島を訪れる。この半島一帯はラードの街を占拠したカズマというサムライに支配されている。トリスタンたちは、このカズマを倒すため、ラードに向かった。

到着した義勇軍に対して、カズマは「仲間にならないか」と申し出る。拒否すると態度が豹変し、戦闘となる。

カズマは義勇軍に倒され、息を引き取る間際に「ジェンガ殿…もっと兵を…約束が違う…」といい残す。そのセリフから、エストラーダは、盗賊たちの背後にジェンガという者がいることを悟った。

ラードを解放すると、シスター・アクエリアスが登場する。彼女は義勇軍を、盗賊たちと同じ力制主義者だとなじる。そんなアクエリアスに、トリスタンはひるむ。しかし、ケインは反発し、彼女にいい返す。「…では、あなたは何をしたのです？ シスター・アクエリアス。盗賊に苦しむ人々に、あなたは何をしてあげられるというのですか？…俺たちが好きで剣をとったとでも思ってるんですか⁉」

たじろぐアクエリアス。そこへトリスタンが割って入り、義勇軍についてくるように促す。現実の世界を見てから、自分たちの行動を判断して欲しい、というトリスタンの申し出を、アクエリアスも了承、以後義勇軍の一員として参加することになる。

北の王国

カズマの言葉に北方のなまりを看取したエストラーダは、北の王国リヒトフロスを訪ね、王に謁見する。リヒトフロス王はエストラーダの話を聞き終えると、自国からカズマの様な者が出たことを詫び、同時に今の自分に国王としての力は無く、ガランという男に実権を握られていることを告白する。

この謁見の最中、ガランの配下がリヒトフロス城を急襲する。狼狽する王に、エストラーダは、敵の迎撃とガラン討伐を約束し、出撃する。

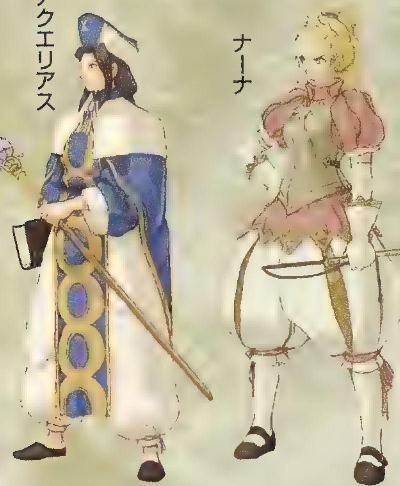
出撃直後、トリスタンのユニットに一人の少女が強引に割りこんでくる。リヒトフロスの王女ナーナだ。脅し、なだめて王女を帰城させようとするケイン。しかしナーナは、こういってきかない。「自分の国の人々を守れないで、何が王族よ！」と。

これにはケインもトリスタンもうなずくしかなく、以後トリスタンのユニットには常に彼女がいる状態になる。

フルダに陣取るボスのガランは、殺人狂とでもいうべき残酷な性格で非常に評判が悪い男である。

エストラーダかトリスタンのユニットで挑むと、ジェンガという者からトリスタンたちの抹殺を指示されていたことを匂わせるセリフをはく。

戦闘に敗北したガランは、ジェンガに許しを請い、不死族（アンデッド）にされることを脅えながら死んでゆく。


ナーナ
アクエリアス

第1話 胎動

拠点データ

拠点数 5　隠し拠点数 1

名 称	人 口	モラル	好意度	備 考
エストア	2120	80	65	
バルザック	4490	44	50	イベント有り
グリング	8050	47	55	イベント有り
ハインド	6010	50	55	隠し拠点
教会	—	—	—	



▼は義勇軍本拠地
▼は敵軍本拠地
●は隠しアイテムの位置
●は隠し拠点の位置



ステージボス

基本的に練習ステージであるこの面のボスは、グリングではバーサーカーLv.2とファイターLv.1×2、バルザックではバーサーカーLv.3とウィザードLv.2×2がそれぞれ配置されている。

初戦闘ということでどちらもそれほど強くはないが、ボーッとしていると意外に大きな攻撃を食らってしまうので、タロットカードを上手く使って手助けしよう。

バーサーカー Lv.2



HP	76	対物理	48
STR	45	対火炎	43
AGI	39	対冷気	38
INT	38	対雷撃	36
CHA	54	対暗黒	46
ALI	41	対神聖	34
LUK	54	相 性	45

Front	Lv	Back	Lv
バーサーカー	2		
ファイター×2	1		

バーサーカー Lv.3



HP	85	対物理	48
STR	48	対火炎	43
AGI	39	対冷気	38
INT	38	対雷撃	36
CHA	54	対暗黒	46
ALI	41	対神聖	34
LUK	54	相 性	45

Front	Lv	Back	Lv
バーサーカー	3		
ウィザード×2	2		

第1章は、練習ステージの色彩が強い。各都市で聞けるメッセージもストーリー上特に重要なものはない。

ただ序盤らしくゲームについてのレクチャーを各都市で聞くことができる。

隠れ都市ハインドを発見・解放した後に質問に答えると、答えの内容によって1万Gothもらえる。

イベント

●ハインド

隠し拠点であるここを発見すると、「われわれをあなたのひごのもとにおいていただけますか」と質問してくるので、「はい」と返事をすることで1万Goth入手できる。



質問に答えると1万Gothもらえる

●教会

解放後に、「盗賊とはいえ同じ人間、いたずらに命を奪うのはいかがなものでしょう…」と質問してくる。2択による解答方式だが、どちらが正解ということはない。

しかし、解答によってパラメーターに影響が出るので、慎重に答えよう。

なお、こういった質問は、今後も多数出てくるので、くれぐれもボタンを連打して本意と違う回答をしないように。



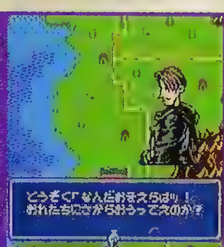
難しい質問だ　慎重に答えよう

●グリング・バルザック

この2つの拠点には、盗賊がひそんでいる。入ると、自動的にエストラーダと盗賊の会話がはじまり、その後戦闘が開始される。

なお、グリングを攻略しないとバルザックには入れない様になっている。

ステージクリアと同時に「キュアポーション」5個が入手できる。



こちらがグリングに出現する盗賊



こちらがバルザックに出現する盗賊

第2話 飢えしものども

拠点データ

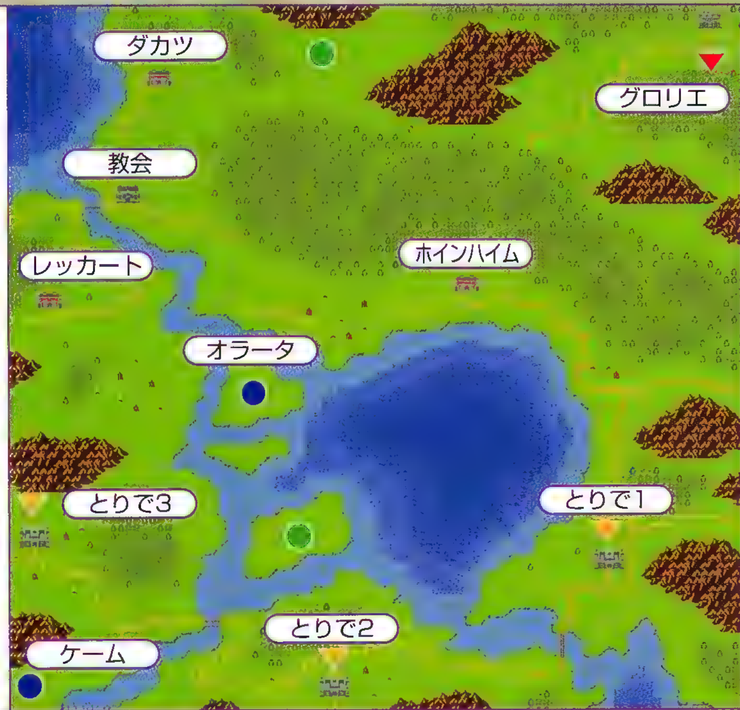
総拠点数 10　隠し拠点数 2

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
グロリエ	3220	45	44	
とりで1	3030	20	30	イベント有り
とりで2	2930	20	30	イベント有り
とりで3	2020	20	30	イベント有り
ダカツ	8190	50	52	
ホインハイム	9090	48	60	
レッカート	5550	45	55	SHOP
オラータ	7500	50	60	隠し拠点
ケーム	7200	40	60	隠し拠点
教会	—	—	—	

出現ニュートラルモンスター

ゴーレム	Lv. 3	森林
ドラゴン	Lv. 3	山岳
ホークマン	Lv. 3	深海

▼は義勇軍本拠地　▼は敵軍本拠地　●は隠しアイテムの位置　●は隠し拠点の位置



ステージボス

ステージ1に続き、ここでも複数のボスが存在する。しかも、東の「とりで1」から順番に攻略しないといけない、ということでユニットの進め方が重要になってくる。

「とりで」の1つ1つは大した事ないのだが、クリアをあせって同じユニットを連続で戦わせたりすると「ゲームオーバー」なんてことにもなってしまう。ここは慎重に、派遣ユニットや拠点での回復をうまく利用しよう。

バーサーカー Lv.5

HP	98	対物理	48
STR	60	対火炎	43
AGI	46	対冷気	38
INT	44	対雷撃	36
CHA	54	対暗黒	46
ALI	41	対神聖	34
LUK	54	相　性	45

Front	Lv	Back	Lv
ファイター×3	3	バーサーカー×1	5

ビーストテイマー Lv.5

HP	95	対物理	44
STR	58	対火炎	28
AGI	52	対冷気	31
INT	45	対雷撃	35
CHA	50	対暗黒	46
ALI	45	対神聖	34
LUK	43	相　性	62

Front	Lv	Back	Lv
ファイター×2	3	ビーストテイマー×1	5

ウィザード Lv.5

HP	96	対物理	20
STR	59	対火炎	32
AGI	65	対冷気	32
INT	75	対雷撃	37
CHA	50	対暗黒	45
ALI	45	対神聖	35
LUK	50	相　性	39

Front	Lv	Back	Lv
ニンジャ×2	4	ウィザード×1	5

このステージから、本格的に複数のユニットを使っての戦闘となる。

義勇軍に参加するユニットは、ゲーム開始時のウォーレンの質問に対する答えによって4つのタイプ（戦士タイプ、僧侶タイプ、魔法使いタイプ、魔獣使いタイプ）が自動的に編成される。

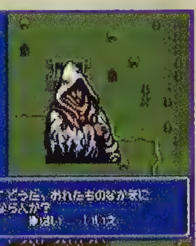
ステージクリア前に隠れ都市ケームを発見・解放するともらえる「いかずちのいし」は、のちに他のアイテムと交換することもできるので捨てたり売ったりしない方が賢明。

イベント

●とりで1〜3

砦は1から順番に攻略しないと、他の砦には入れなくなっているので、まずは東にある「とりで1」へ向かおう。とりでに入ると、自動的に盗賊との会話がはじまり、その後戦闘になる。

「とりで3」にたどり着いた時、盗賊から仲間に誘われる。いきなりの2択で驚かされるが、実はこの選択肢はシナリオにもパラメーターにも関係がなく、どちらを選んでも戦闘になる。



仲間に誘われる。結局どちらを選んでも戦闘へ…

●教会

ステージ1同様、解放後に「いさかいは話し合いで避けることが出来ると思いますか」と質問してくる。もちろんパラメーターに影響するので、慎重にあなたの思う方を選ぼう。



自分の正しいと思う方を選ぼう

●レッカート

ショップが初めて登場する。回復系のアイテムを手に入れるチャンスなので、くれぐれも買い逃しのないようにしたい。

●ケーム

ステージクリア前に解放すると「いかずちのいし」を入手できる。

回復も装備も出来ないアイテムだが、後のステージである物と交換してもらえる。それまで大事に取っておくといいだろう。



ここで「いかずちのいし」が手に入る

第3話 信じるものは

拠点データ

総拠点数 10　隠し拠点数 2

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
カルコフ	5050	52	60	
ラード	2930	30	30	イベント有り
ムグント	3030	30	30	
カフ	5550	45	55	
ヨシ	5000	60	52	SHOP
コロンバン	9090	58	40	イベント有り
パーナ	7200	60	50	隠し拠点
イリジコ	7500	60	50	隠し拠点
教会1	—	—	—	イベント有り
教会2	—	—	—	

敵ユニットデータ

No	Front	Lv	Back	Lv
1	ニンジャ	4	ナイト	4
			ニンジャ	4
2	ジャイアント	3	ドールマスター	4
3	アマゾネス	4	アマゾネス	4
			ウィッチ	5
4	アマゾネス	4	アマゾネス	4
			ヴァルキリー	4
5	ファイター×2	4	バーサーカー	5

出現ニュートラルモンスター

グリフォン	Lv. 3	山岳
ジャイアント	Lv. 3	山岳
オクトパス	Lv. 3	深海

▼は義勇軍本拠地　▼は敵軍本拠地　●は隠しアイテムの位置　●は隠し拠点の位置



登場キャラクター

アクエリアス
クレリック Lv.5



HP	115	対物理	24
STR	57	対火炎	25
AGI	66	対冷気	23
INT	72	対雷撃	25
CHA	57	対暗黒	21
ALI	65	対神聖	55
LUK	49	相　性	52

ステージボス

　最近猛威を振るってきた盗賊のボスは「カズマ」というサムライLv4。剣の腕もたつが、どちらかといえば、口がうまいことで有名である。

　ユニット自体はこれまでのボスユニットより一まわり強いといった感じである。しかし、サムライのソニックブームは強力で、前衛後衛に関わらず、HPの一番高いキャラを確実に狙ってくる為、油断しているとかなり痛い目に会う。一度に倒そうと考えず、複数のユニットで戦いに挑もう。

サムライ　Lv.4



HP	118	対物理	46
STR	65	対火炎	32
AGI	59	対冷気	37
INT	51	対雷撃	34
CHA	56	対暗黒	39
ALI	61	対神聖	51
LUK	47	相　性	44

Front	Lv	Back	Lv
ナイト×2	4	サムライ	4

イベント

　このステージから、敵ユニットが派遣されるようになる。フィールドでたびたび敵と出くわすことになるだろう。

　ラードの北にある「教会1」では、「鉄のロザリオ」の入手が可能。

　また、コロンバンを解放すると、「どうのおとひめぞう」を購入することができる。

　ステージクリア後のイベントで、クレリックのアクエリアスが強制的に仲間に加わることになる。彼女の使用する回復魔法は、トリスタンたちにとって大きな戦力となるだろう。

●コロンバン

　解放すると、「どうのおとめぞう」を1000Gothで購入することができるようになる。

　購入の拒否も出来るが、カオスフレームに若干の影響が出る為、購入することをおすすめする。

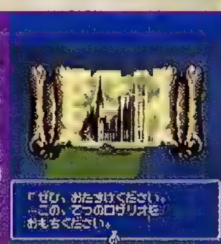
　ちなみに、このアイテムには特別な効果や後のイベントなどで使うことはまったくないので、所持金に困った時には迷わず売ってしまおう。



「どうのおとめぞう」が購入できる

●教会1

　ここを訪れると「てつのロザリオ」を入手できる。また、カオスフレームも＋3されるので、忘れずに解放しよう。



カオスフレームが＋3される。忘れずに解放しよう

●ラード

　ラードに到達すると、盗賊のボスとの会話がはじまり、しつこく仲間になるように迫ってくる。ここの回答でカオスフレームとアライメントが大きく動いてしまう為、慎重に答えよう。



仲間になるようにしつこく迫られる



このステージからアクエリアスが仲間に加わるぞ！

第4話 北の王国

拠点データ

総拠点数 10　隠し拠点数 3

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
リヒトフロス	12643	65	60	
フルダ	3030	30	30	イベント有り
カーカルコ	5550	45	55	
シュトムンド	9090	48	60	
カミクロス	8190	50	52	
ハイデ	7200	50	57	隠し拠点
サツラマ	8503	51	83	隠し拠点・イベント
リンデ	7200	52	79	隠し拠点・SHOP
教会1	—	—	—	
教会2	—	—	—	

敵ユニットデータ

No	Front	Lv	Back	Lv
1	ホークマン×2	6	クレリック	6
2	ワイアーム	6	ワイアーム	6
		5	ビーストテイマー	7
3	ニンジャ×2	5	ドールマスター	7
4	グリフォン×2	6	ウィザード	7
5	ファイター×3	6	ウィザード	7

出現ニュートラルモンスター

ワイアーム	Lv. 4	雪山
ホークマン	Lv. 5	浅瀬
オクトパス	Lv. 5	深海

▼は義勇軍本拠地
●は敵軍本拠地
●は隠しアイテムの位置
●は隠し拠点の位置



登場キャラクター

ナーナ
プリンセス Lv.4



HP	98	対物理	27
STR	48	対火炎	21
AGI	66	対冷気	22
INT	87	対雷撃	25
CHA	72	対暗黒	20
ALI	81	対神聖	65
LUK	63	相　性	45

ステージボス

ガランは様々な獣を扱うだけでなく、時には人間を狩り立て気まぐれで人を殺してしまうという残虐なビーストテイマーだ。彼の口からジェンガという名前が出てくることから、この事件に深く関係している人物であることは明白である。

ユニットの方はヘルハウンドが前衛に位置しており「たいあたり」×3の攻撃はかなり強力で苦戦するだろう。

しかし、それ以外に気をつけなければならない点は見当たらないので、ユニットリーダーであるガランを集中的に狙っていけば比較的簡単に攻略できる。

ビーストテイマーLv.7



HP	131	対物理	44
STR	72	対火炎	28
AGI	68	対冷気	31
INT	60	対雷撃	35
CHA	50	対暗黒	46
ALI	45	対神聖	34
LUK	43	相　性	62

Front	Lv	Back	Lv
ヘルハウンド	6	ビーストテイマー	7

イベント

ゲームスタートとほぼ同時に、敵ユニットが集団で襲いかかってくる。迅速に迎撃しないと、本拠地であるリヒトフロス城をあっという間に陥落させられてしまうだろう。

ここでトリスタンのユニットに加わる王女ナーナは、ケインと同じくユニットからは外せなくなっている。

●リヒトフロス

ステージ開始後、トリスタンのユニットに「ナーナ」が強引に割りこんでくる。

この際、トリスタン、ケイン以外の1キャラが、ストックに追いやられてしまうので、ユニットを再編成してからスタートする方が良いだろう。



ここでナーナが仲間になる

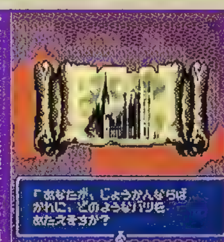
●サツラマ

発見、解放時にカオスフレームが60以上ならば「スノーマント」、59以下の場合は「くろいじゅうじか」を手に入れることができる。

●教会1

解放すると「兵士が敵の少年兵を見逃したらどのようなバツを与えますか」という問いかけイベントが発生する。

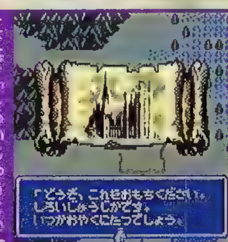
もちろん、答え方によってカオスフレーム、パラメーターに影響するので、よく考えてからボタンを押そう。



パラメーターに影響する。慎重に答えよう

●教会2

ここを訪れることで、「しろいじゅうじか」を手にいれることができる。



ここで「しろいじゅうじか」が手に入る

●フルダ

トリスタンのユニットで向かうとメッセージが変化する。シナリオや戦闘に影響はないので、余裕があればトリスタンで攻めこむのも良いだろう。



このステージのボス、ガラン。いかにも悪そうだ

クラスチェンジ紹介 ファイター編

『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』では、キャラクターをクラスチェンジさせることができる。クラスチェンジは、ゲームクリアのための要素であるとともに、自分の好みのクラスにクラスチェンジして楽しむということもできるだろう。

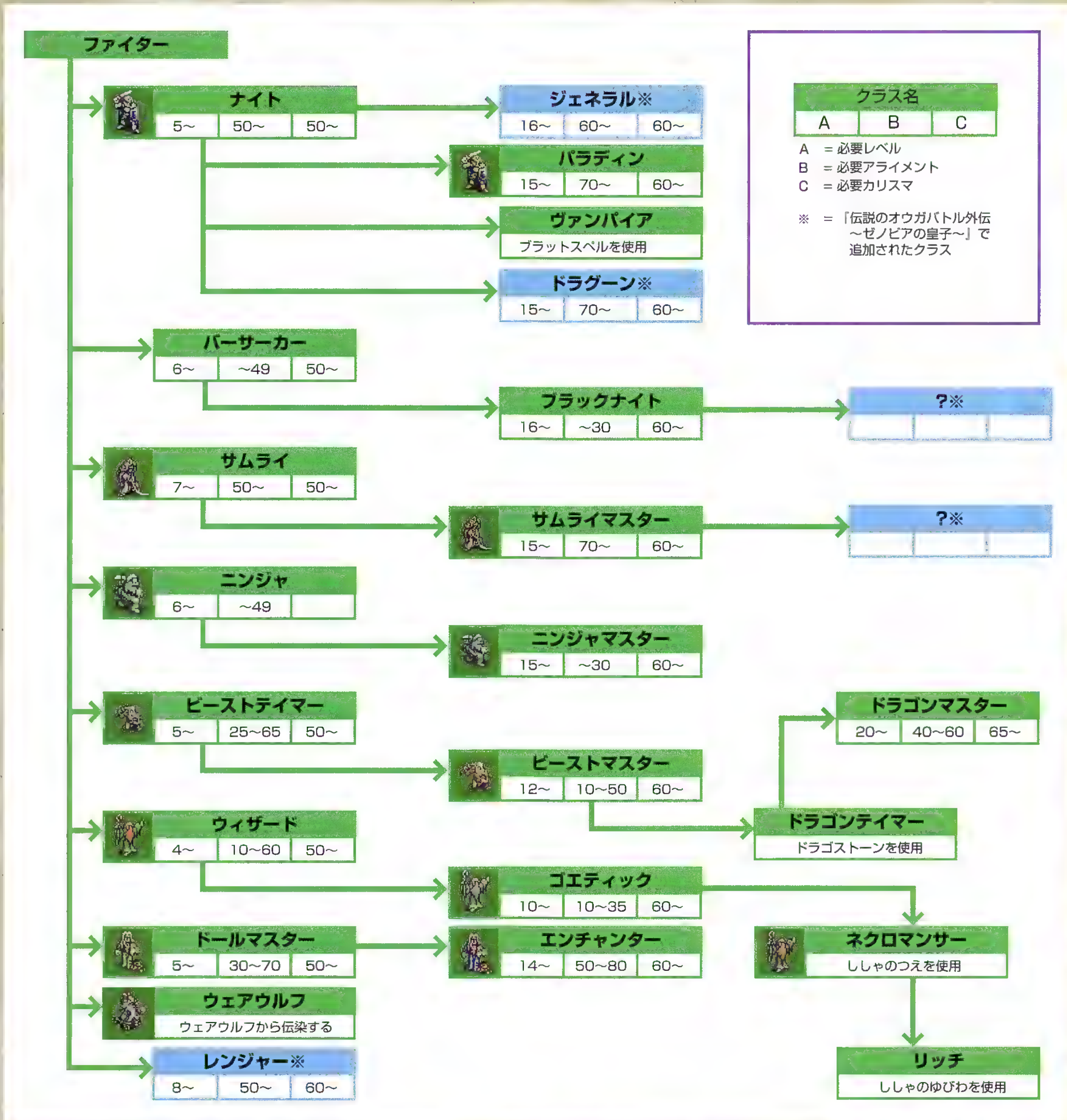
今回はたくさんのクラスの中の1つである、「ファイター」クラスのクラスチェンジを紹介する。



この画面からすべてのクラスチェンジが始まる



ヴァルキリーにクラスチェンジ！





COOL COOL TOON™

発売間近の超期待作最新情報！ ネオジオポケット版もあわせて紹介!!

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	8月10日予定／5,800円
PS	—
NP	8月10日予定／3,800円

DC:リズムコミック
NP:セッションプレイアクション

《DC版》※ぷるぷるパック対応、VAGボックス対応。※NGP版『COOL COOL JAM』と連動。画面は開発中のものです。
《NP版》
DC版『COOL COOL TOON』と連動。

ＳＮＫ待望の新作『クルクルトゥーン』の最新情報を今月も入手！　ショッピングやネオポケ＆ネットとの連動、登場人物紹介など盛りだくさんだ。

さらにＤＣ版と連動が予定されているネオジオポケット版『クルクルジャム』の情報も入手したので、これもあわせてドーンと紹介しちゃうぞ。

クルクルタウンでお買い物 SHOPPING

このゲームの各ステージで稼いだスコアは「ジャラ」と呼ばれるこの世界のお金に換金されて、それを利用することによって主人公であるアンプとスピカのコスチュームをチェンジすることができる。クルクルタウン内のショップ「ブラックカナリィ」でも買うことができるが、ＷＥＢ上にあるショップ「コレクタワー」でもコスチュームを手に入れることができる。ただし、「コレクタワー」でコスチュームを買うには衣装との引換券である「コレクトペーパー」が必要。これは、「ブラックカナリィ」で購入できるぞ。



これはクルクルタウンマップ画面。「ブラックカナリィ」へＧＯ！


「ブラックカナリィ」店内。楽しげな衣装がいっぱいあるね

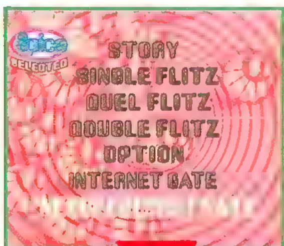

さっそくお買い物〜♪　画面に購入可能な賞品一覧が並ぶ

ネオジオポケットと連動 NEOGEOPOCKET GATE

このゲームは、別売りの「ネオジオポケット／ドリームキャスト接続ケーブル（2千800円［税抜］）」を使用することによって、ネオジオポケットソフト『クルクルジャム』と連動させることができる。

メニューの「ＮＥＯＧＥＯ　ＰＯＣＫＥＴ　ＧＡＴＥ」から、ネオジオポケットのデータをアップロードしたり、逆にダウンロードすることができるのだ。ネオジオポケットからは、『クルクルジャム』で稼いだジャラをＤＣ版『クルクルトゥーン』にアップできる。

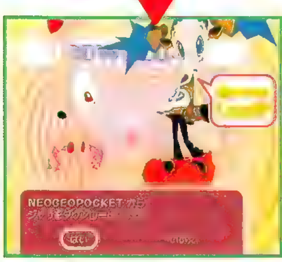
出かける時などはネオジオポケットを持っていき、ジャラを稼いでおくと、あとでお買い物をする時に便利。



このモードセレクト画面から「ＮＥＯＧＥＯＰＯＣＫＥＴ　ＧＡＴＥ」を選ぼう



データをアップロードするのかダウンロードするのかを選択



ネオジオポケットで稼いだジャラをＤＣ版「クルクルトゥーン」にダウンロード！

その他の登場人物
OTHER CHARACTERS

サテライツ アルファ
サテライツ ベータ
サテライツ ガンマ

「カモカモ」



シューティングスターのバックダンサー。

シューティングスター

「オケ！　カモエビバデジョイナウ！　ハ！」



街のスリッツスター。キングほどではないが、それなりに人気。

ラケンゼロワン
(ランケ2P)

「………」



Dr.スタインがランケより以前に造った、プロトタイプ人造人間。ランケよりも無口。見た目ほとんど暗殺者。



ダイマ

「お、お、おまえ、おれさまにかてるわけ、ない」



イバル側近のひとり。巨体に似合わず身のこなしは軽いが、頭の中身も同じぐらい軽い。

ミラー

「うるさい……」



イバル側近のひとり。痩身で口数が少ない。

マム



イバル側近のひとり。脳天気な自信家。

マミ
(マム2P)

「いや、いーんだけどさ。もしかしてあんたのフリッツ、へぼくない？」



ラゴ、ラギ、ラグ



ギルとラゴナの子供達。

ギル

江戸っ子半魚人。



ラゴナ



江戸っ子半魚人ギルの妻。

ゾンビガールズ・ユキコ
ゾンビガールズ・ケイコ
ゾンビガールズ・トモコ
ゾンビガールズ・エツコ



イヤミィがことあるごとに召喚するゾンビ娘。

ネットワーク NETWORK

このゲームはドリームキャストのインターネット接続機能を利用して、ネットワーク上でコスチュームを買ったり、HPなどを参考にゲームの情報を得るなど色々なことができるようになっている。ネットワークにつながないと手に入らないアイテムがたくさんあるので、これは利用しないと絶対に損!

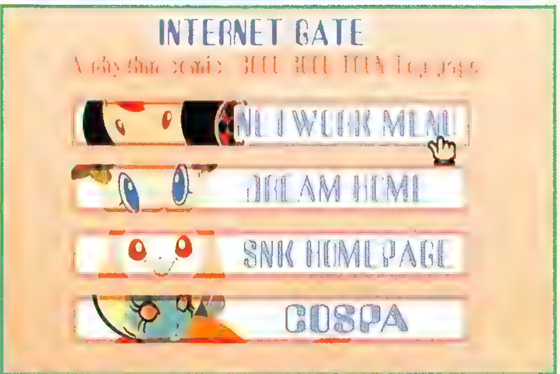
ここではそのネットワーク機能について詳しく説明していくぞ。


ネットで手に入れたコスチュームでレッツ、フリッツ!!



モードセレクト画面から「INTERNET GATE」を選択

INTERNET GATE MENU



ここからネットワーク上の色々なところへジャンプできる

NETWORK MENU



「NETWORK MENU」に入ると、コレクタワーが出現



コレクタワーインフォメーション画面

アンプの場合





アンプが2階のショップ「COSMO」にてコスチューム選び



アンプコスチューム購入! 何やらSFチックな感じ





スピカの場合



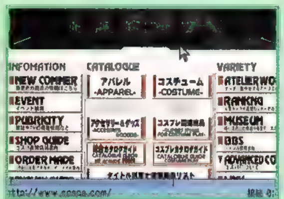

スピカが3階のショップ「ワーカメイド」にてコスチューム選び



スピカコスチューム購入! やはりメイドさんルックはカワイイ

COSPA

このゲームの衣装に協力しているコスパのホームページ。衣装に興味がある人はぜひいってみよう。
http://www.cospa.com/



これは今回衣装協力をしているコスパのホームページ

SNK HOMEPAGE

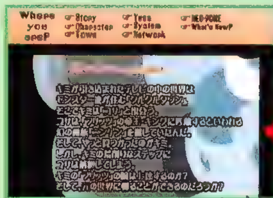
SNKのホームページの中にも『COOL COOL TOON』のオフィシャルページがある。SNKのURLは以下の通り。
http://www.neogeo.co.jp/



SNKのHP「CCT」オフィシャルページだ

DREAM HOME

「DREAM HOME」を選択すると、ドリームホームのページへと移動することができる。このページでは『COOL COOL TOON』のストーリー紹介やキャラクター紹介などを見ることができるほか、色々な情報がゲットできるぞ。ぜひ一度いってみよう！



ドリームホームではストーリー紹介ページもあるぞ



ドリームホームのトップページ。さっそく中へはいってみよう



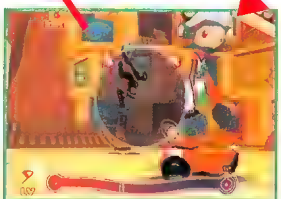
SFルックをアップで。アンプの凛々しい表情がステキ！



アンプ着替えて、さっそくフリッツ！



クローゼットの中からさっき買った「アストロネイヴィ」を選ぶ



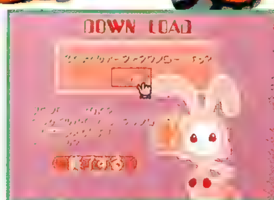
この服装だとなんとなく強くなった気もしてくるね



この通りイベントの中でもコスチュームが変化するぞ



さっそく勝ってきた服を着るためにクローゼットをのぞくアンプ



コスチュームを購入したあとは、そのデータをドリームキャストにダウンロードしよう



メイドさんルックを上から。う〜んやっぱりキュート！



メイドさんルックに着替えて先のストーリーをプレイ



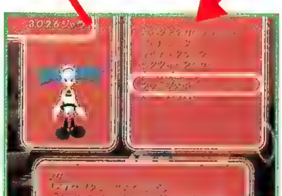
さっき買った服を着るためにクローゼットの中をのぞくスピカ



メイドさんルックで激しくフリッツ！ 士気も上がる!!



スピカ着替えて、フリッツに挑戦！



クローゼットの中から「クレープメイド」を選択





COOL COOL JAM™

ネオジオポケット版ではセッションプレイが熱い!!

DC版と同時発売予定のネオジオポケット版「クルクルジャム」。ここではこのゲームの概要と、その斬新なシステムをちょっとだけ紹介するぞ。

クルクルジャムってなあに？ What's COOL COOL JAM?

COOL COOL JAMは「セッションプレイアクション」!!

『クルクルジャム』のジャンルは、ネオジオポケットを楽器のようにして遊ぶセッションプレイアクション!! この不思議な世界「ミュージタウン」でバンド仲間を集めるのだ!! 仲間を増やすためにはキャラクターの得意楽器で対決し、勝利しないといけない。キミのリズム感が試される。ゲーム内で遊んだリズムゲームはその後何度でも遊ぶことができるぞ。

COOL COOL JAMは「ネオジオポケット」が「楽器」になる!?

『クルクルジャム』は、今までのネオジオポケットゲームとはちょっと違った遊び方をする。ネオジオポケットを楽器のようにして遊ぶ、なんていわれても分かりづらいかもしれないけど、画面の表示される方向にネオジオポケットを向けてみれば遊び方も分かってくる。さかさまに持ったり、縦に持ったりと遊び方は色々。音楽を聴きながら画面の指示に従ってテンポよくボタンを押したり、ぐりぐりレバーを入力したり…。



画期的な遊び方が満載のこのゲーム。買わなきゃ損!?

COOL COOL JAMはネオジオポケットが1台あれば、みんなで遊べる!?

『クルクルジャム』は通常のゲームのように2人で対戦することもできるが、多人数でのプレイも可能。しかも人数分のネオジオポケットを用意する必要はなく、人数を入力してその人数で順番にプレイしていくことになる。誰か1人『クルクルジャム』を持っていればOKなのだ。

COOL COOL JAMはDC版『COOL COOL TOON』との連動で何かが起こる?

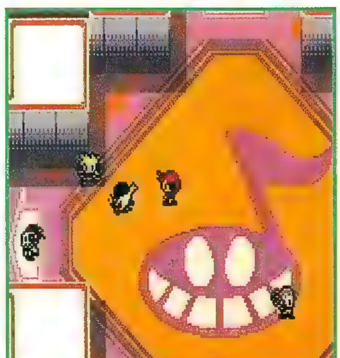
『クルクルジャム』は、同時発売を予定しているDC版『クルクルトゥーン』との連動が可能。ネオジオポケットで『クルクルジャム』を遊びつくした人も、連動によって登場キャラなどが追加されるらしいので、一緒に遊ぶと楽しさ倍増!!

物語紹介 STORY

ストーリーモードの背景物語を紹介。

主人公のウェブとミディは大好きなバンド「LAZY LION」のライブ会場でメンバーにサインをもらおうと、彼らの後を追いかけていた。そして、会場にある通路のドアを開け、後を追っていくと、そこには自分たちがいた世界とは別の世界が広がっていた…。さっきまでバンドのメンバーだと思って追いかけていたベーシストもツギハギだらけの人造人間に替わっている。彼女に事情を聞いてみると、元の世界に戻る方法はこの街で最も名誉ある「グランドジャム」と呼ばれているバンド大会で優勝するしかないらしい…。

物語は、主人公たちがこの異世界でバンドのメンバーを集めるところからはじまる。



バンドのメンバーを集めて、元の世界へ戻ろう。

おもな登場人物 MAIN CHARACTERS

「ジョイナス」での主人公キャラクターは大好きなバンドのライブにやってきた兄妹、ウェブとミディは、ひょんなことから「ミュージタウン」に迷いこむ。2人は元の世界に戻るため、バンドを組んで「グランジャム」という大会で優勝を目指すことになる。



「えっ〜〜！それじゃ、元の世界に帰れないってこと!?」

ウェブ

性格は快活で、面倒見がいい。何かとはしゃぎがちな妹ミディのいい押さえ役となっている。



「そう? じゃランケ、メンバーをさっそく集めにいこうよ」

ミディ

性格は元気で誰とでも友達ににになれるタイプ。兄ウェブと仲が良く一緒にいることが多い。



服のセンスが良さそう!? 兄ウェブ。彼の楽器はの腕前はいかに?



おさげが可愛いミディ。仲間探しには頼もしい性格かも!?

その他の登場人物 OTHER CHARACTERS

T・ボーン

「サムライふうに
アイサーイ、
"ナ・ニ・ト・ゾッ"!!」



ドラムを担当するキャラクター。もともとは「クルクルタウン」の住人であったが、自らのドラムセットにこめられた魔力に体が耐え切れず、命を落としてしまった。しかし、その「シビレるようなサウンド」に対する想いは、彼にガイコツモンスターとしての第二の命を得させることになる。自らの命を奪ってしまったドラムセットを探している時に主人公たちをみかけ、そのリズム感に惚れこんでしまう。性格は常にハイテンションで、言葉の端々に英単語をはさむ傾向がある。音に対する探究心が高く、なおかつその表現方法がオープン（外向的）なこともあって、外目に目立つ存在。



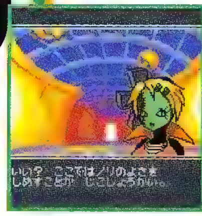
命を落としてもなおドラムへの想いを捨てきれないスゴイ奴だ

ランケ

「"ココロ"がないから…
わたしは"デキソコナイ"
のまま」



ベースを担当しているキャラクターで、前回の「グランジャム」優勝バンドのメンバー。となりの「クルクルタウン」の住人であるが、Ｄｒ．ステインのいいつけで半ば強制的に「ミュージタウン」に音楽をもちいた修行にきている。そのせいか、わずかながらであるが「感情（ココロ）」が芽生えつつあるようである。性格は、無機質、無表情。基本的に感情が湧きあがることはない。



DC版にも登場しているランケ。ベースってのもなんかあってる…

シフォン

「フフフ…いずれね。
またどこかで会い
ましょう」



サックスを担当するキャラクター。謎が多く、誰もが彼女を「気まぐれなネコ」と称する。ただ、音楽の腕前は超一流で、その部分に関しては最も信頼のおけるキャラクターの１人である。性格は基本的に「年上のお姉さん」タイプなのだが、その行動指針は独特で、まわりの住人からすればつかみどころがない人に映る感じ。



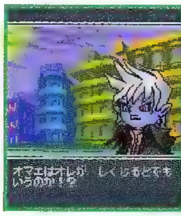
美人のお姉さまからのお願いとあっては断れないでしょう

ラウド

「オマエは本当に、オレの
音を理解しているのか？」



ギターを担当するキャラクター。「ミュージタウン」では伝説のギタリスト。その名声はとどまるところを知らないが、ラウドにしてみればいい迷惑であったため、ワザとさまざまな噂を流して正体をくらませた。そんな時にたまたま主人公たちに興味を持ち、ラウド自らその実力を試すことになる。自ら奏でる音への探究心が強く、その志を理解しない者を嫌う。また一方で、優れた者同士でそれぞれ影響し高めあうことを理想と考える。性格は己の道を貫くタイプで、少々無愛想。「音」に対する妥協は自他ともに許さない。



実力もプライドも高そうなラウド。うまくやっていけるか…

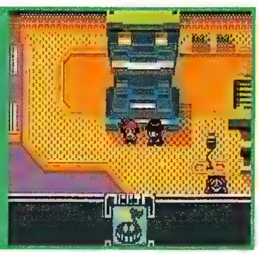
遊び方 HOW TO PLAY

クラップ

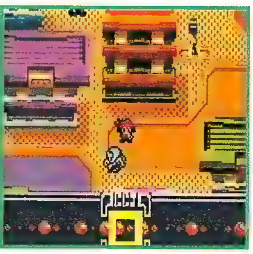
プレイヤーがフィールド上にいるキャラクターに働きかけると、この世界でのコミュニケーションのひとつである「クラップ」と呼ばれるミニゲームが発生する。「クラップ」は、はじめに表示されるお手本と同じように、リズムに合わせてボタンを入力していく。それによって開いてのキャラクターとのコミュニケーションの善い悪しが変化していくのだ。

トーキン

プレイヤーがフィールド上にいるキャラクターに働きかけ、クラップが終わると「トーキン」と呼ばれる会話動作が発生する。



街の住人に話しかけたところクラップが発生！



入力が[illegible]四角がはじけるような表示が出る

セッション

「セッション」は楽器の演奏を楽しむリズムゲームで、流れる曲に対してリズムを合わせて、ボタンやぐりぐりレバーを入力していく。楽器によって入力方法が違うので、ネオジオポケットの持ち方も変わってくるのだ。

※セッション例：ギター

ギターを演奏するには、弦を押さえる動作とそれを弾く動作が必要。

・弦を押さえる動作…AまたはBボタンを押す
・弦を弾く動作…レバーの入力

ギターの場合、左のゲーム画面と操作説明をみて分かるように、ネオジオポケットの正規の持ち方に対してボタンとレバーの位置が逆になる。そのため、画面はネオジオポケット本体に対して上下逆さまに表示されるので、プレイする時は本体を逆さまに持ってプレイすることになる。



ギター操作画面。画面右下にネオポケの持つ向きが表示されるぞ

ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー



スピードの限界へ挑め！ 後半ステージ紹介&攻略

いよいよ発売された「ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー」。今回は、後半ステージを紹介していく。前半のステージと比べて、難易度もぐんとレベルアップしているぞ。気合いを入れて攻略していこう。

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
SS	—
PS	—
NP	発売中／3,800円
16M	アクション

※通信ケーブル対応

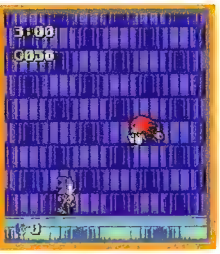
後半ステージ紹介

ZONE 4

ステージの半分が水中という仕かけになっている。

そのためうっかり水中に落ちてしまうと、大きなタイムロスにつながるだけでなく、呼吸できなくてゲームオーバーになるという危険性がある。水中ではソニックの動きが鈍くなってしまうことにも注意しておこう。

ステージのボスキャラにはナックルズが登場するぞ。



ソニックのライバル、ナックルズが待っているぞ



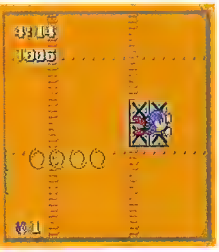
ZONE 5

果てしなく広がる大空のステージ。

最初のステージはボーナスステージなので、とにかくリングを集めていこう。

後半は巨大な飛行船を舞台にしたステージが待っている。油断して落ちてしまうと即ゲームオーバーになってしまうので気をつけよう。

ステージのボスキャラ、メカソニックはかなりの強敵だ。



飛行船から落ちてしまったら、即ゲームオーバーだ



テイルスの飛行機で優雅なスカイクルージング？

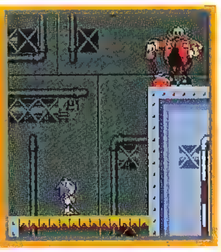
ZONE 6

全体的なイメージは、ZONE2の秘密工場に似ているが、さらに複雑な仕かけが施されている。

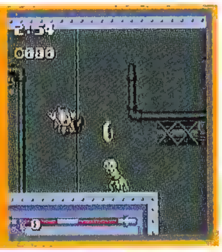
特に蒸気ピストンや跳ね上げ装置などで、うかつに飛ばされると危険だ。

途中で待ち構えている敵の攻撃もかなり激しいぞ。

ステージの最後には、またもやドクター・エッグマンがボスキャラとして登場する。



いよいよドクター・エッグマン



敵の攻撃もかなり激しくなって

ZONE 4 act1

❶、スタートと同時に「スピンダッシュ」をする。



❷、土地が少し盛り上がっている地点でジャンプし、「伸びる柱」を飛び越える。

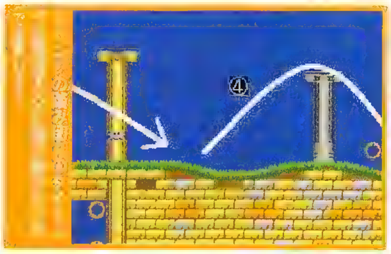




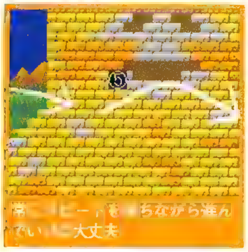
❸、着地後、すぐに「スピンダッシュ」をおこない、ジャンプをして、「ループ」の上に乗る。



❹、着地と同時にジャンプをし、「伸びる柱」を飛び越える。



❺、この位置に穴があるので注意しよう。ただ、ソニックにスピードがあれば、ジャンプをしなくても渡りきれる場合もある。

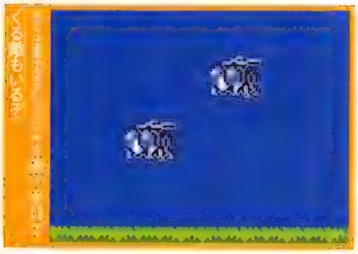


❻、降り坂の途中に「敵（ブンブン）」が出現するので、「スピンアタック」で倒す。



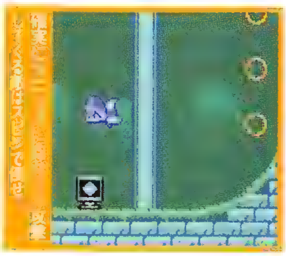
❼、「ループ」の途中（ループ内を通っている土地より上）でジャンプをし、ショートカットする。



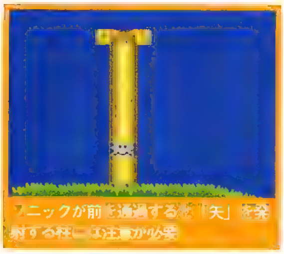


❽、水の中に入る前に、「スプリング」に向かってジャンプする。

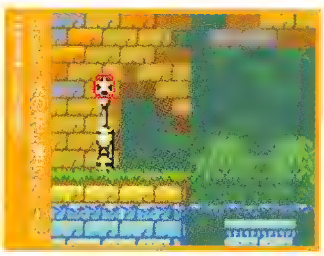


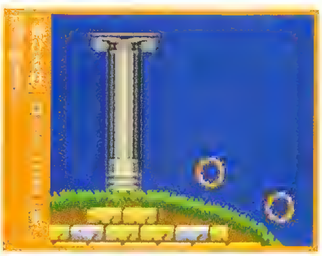




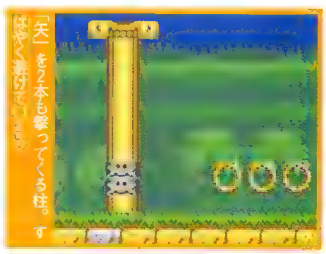
















キーポイント

このステージのポイントは❸❻の2点だ。

特に❸は、どこでジャンプすると「ループの上」にいけるのかを覚えることが重要。❻は、スピードに乗っている時に敵が出現するため、とっさに反応するのは至難の技だ。そのため、斜面にきた時には、レバーを⬇に入れてスピン状態になっておくようにしておこう。

また上記のポイント以外に❻〜❼の間は、移動速度が速いため上手く操作をしなければ、水の中に落ちてしまうことがある。

ZONE 4 act2

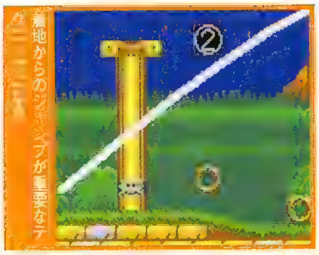
❶、スタートと同時に「スピンダッシュ」をして昇り坂のところでジャンプする。



❷、❶のところでタイミングよくジャンプできれば、下り坂の辺りに着地できる。

そのまま勢いを弱めることなく、図の矢印に沿って駆け抜ける。

「移動土地（左右）」の手前の足場では、着地と同時にジャンプするように注意が必要になる。



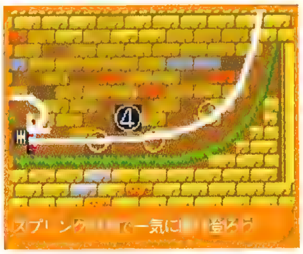
❸、ここでは、ギリギリでいったん停止してその慣性力で落ちるくらいのタイミングでいけば、落ちると同時に「スプリング」に接触することができる。

ただし、タイミングは相当シビアな上に、失敗して手前で停止すると「矢」に当たってしまうので、腕に自信のない人は余裕を持って、上手く落ちられるように停止しよう。



❹、ここは「スプリング」を使わないと登ることができない。「スプリング」に接触したら、レバーを右に入れっぱなしにして一気に登ろう。

ただし、タイミングによっては「矢」が発射されているときがあるので注意。

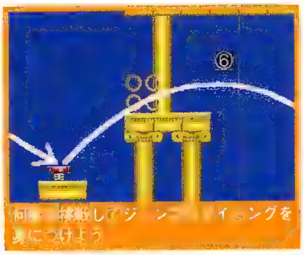


❺、足場が平らなところから下り坂になるギリギリの瞬間にジャンプする。成功すれば上に膨らまない感じのするどいジャンプになるので、何度かやって感覚をつかんでおこう。


ジャンプの軌道でクリアタイムが変わってくる

❻、ジャンプが成功していれば、「スプリング」を使ってジャンプした時に図の矢印のように着地できる。

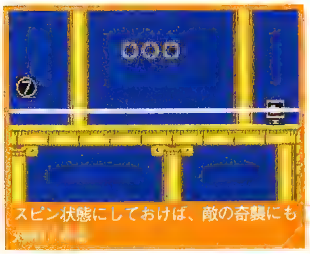
もし失敗していた場合は、ジャンプの最高点で天井に当たってしまい、先の足場に届かなくなってしまう。



❼、ここでは「敵（ブンブン）」が2匹出現する。

2匹目は無視できるが、1匹目は無視できないので、「アイテムボックス（加速シューズ）」の手前辺りでレバーを下に入れ、「スピン」状態にしよう。

これで1匹目の「敵（ブンブン）」も倒すことができる。

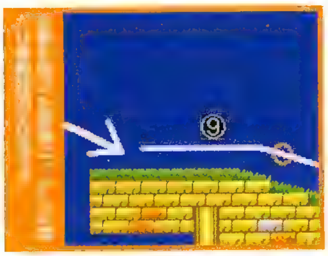


❽、❼のポイントをダッシュで駆け抜けて、ジャンプ台でジャンプすれば、先の1番最上段の足場に着地できる。



❾、着地直後に「敵（ブンブン）」が襲ってくるが、小さくジャンプして勢いをつけながら倒してしまおう。

もし、リングを持っている場合なら、わざと当たって無敵状態になるという手もある。



❿、ここでも「敵（ブンブン）」が出現する。❾で無敵状態になっている場合は、急な登り坂はジャンプして一気に駆け抜けよう。

そうでない場合はできるだけ勢いを弱めないようにして、小さなジャンプで「敵（ブンブン）」を倒そう。そうしないと、谷越えジャンプで次の登り坂を越えられなくなり、タイムロスになってしまう。

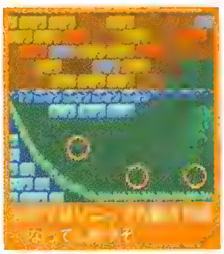

坂道は走り抜けるよりもジャンプで駆け抜けよう

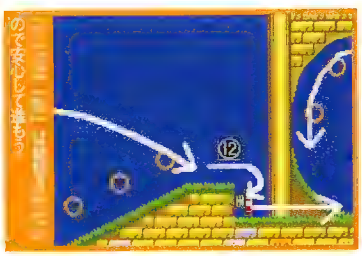
⓫、ここは、勢いがついている場合は、ジャンプしなくても走り抜けるだけで回転している足場に上手く乗ることができる。

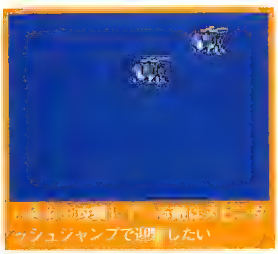
ただし、この足場に乗った瞬間にジャンプしないと、下に落ちて大きなタイムロスになるので注意しよう。


スピードがついているのでジャンプのタイミングが難しい

⓬、❸と同じ要領でスプリングに接触できるが、今回は「矢」の危険性はないのでギリギリを狙っても構わない。







キーポイント

このステージのポイントは、❺❾❿⓫の4つ。

❺はタイミングさえ合えば上手くいくだろう。

たとえ失敗しても、すぐに最短ルートへ復帰できる。

しかし、このテクニックが成功すれば、クリアタイムを大幅に短縮することが可能。

❾❿は「敵（ブンブン）」に接触すると大きなタイムロスになるので、出現位置を把握し、事前に「スピン状態」になっておく必要がある。

⓫、は、ジャンプのタイミングがかなりシビア。しかし、ここで失敗すると最速ルートから外れるだけでなく、水中に落ちる危険性もある。

対戦プレー中に起きたら致命的なので、このテクニックは確実に身につけておきたい。

ZONE 5 act1

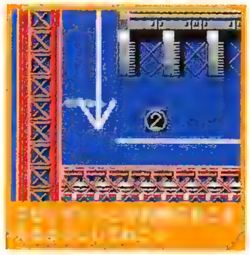


ZONE 5 act2

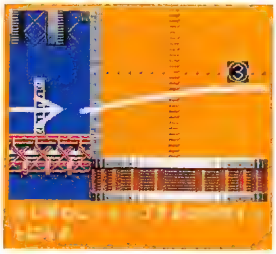
❶、スタートと同時に、「スピンダッシュ」をして、「カタパルト」を飛び越える。
「カタパルト」で射出されると、次の着地ポイントでスムーズに着地できなくなりタイムロスになってしまう。



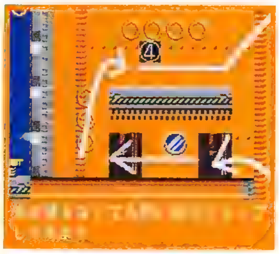
❷、いったん停止してから「スピンダッシュ」をする。
いったん停止して加速しないと❸のポイントで「ホバーファン」に捕まってしまうので注意。



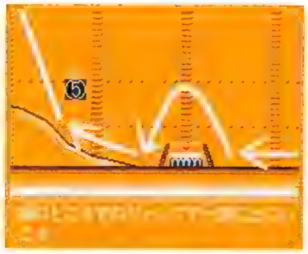
❸、「ホバーファン」に捕まらないようにジャンプする。
ギリギリで跳ぼうとせずに、ほんのちょっと手前から跳んだ方が成功しやすい。



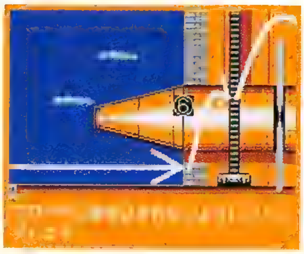
❹、いったん停止してから「スピンダッシュ」をして、土地のあるギリギリのところからジャンプする。
失敗して落ちてしまうと、大きなタイムロスになるので気をつけよう。



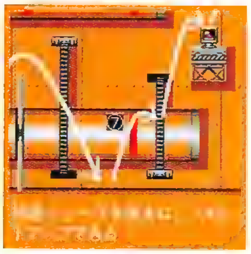
❺、手前の「敵（コケッコー）」を上手くかわして、いったん停止。
その後、「スピンダッシュ」をして一番勾配のある登り坂のところでジャンプする。
タイミングよくジャンプできれば、1段上のところまで届く。



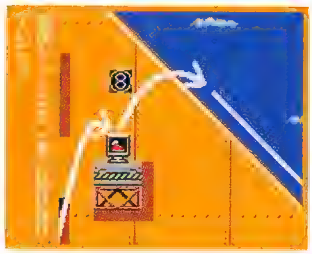
❻、「コンベア」を上手く使って、「プロペラ」を飛び越える。



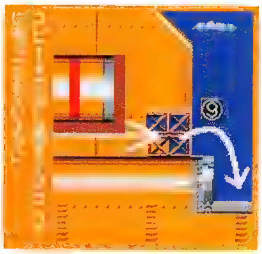
❼、「コンベア」を上手く使って、「アイテムボックス（加速シューズ）」のある足場に飛び乗る。

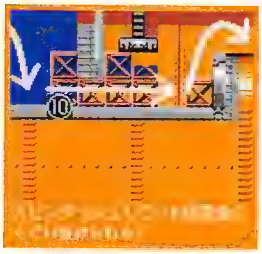


❽、「アイテムボックス（加速シューズ）」を取った反動で上の下り坂に飛び乗り、そのまま勢いをつけてダッシュする。この先の「敵（コケッコー）」は停止しないで駆け抜ければ、出現する前に通過できる。



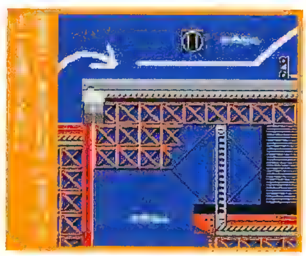
❾、いったん停止後、「プロペラ」に当たらないように手前に飛び乗る。
「加速シューズ」を履いている場合、ブレーキが間に合わずに「プロペラ」に当たる場合がよくある。
リングを持っていない場合は、充分に注意しよう。



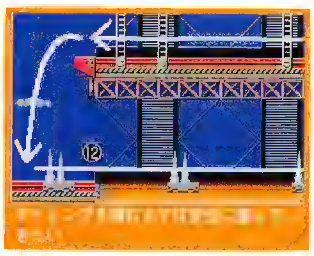


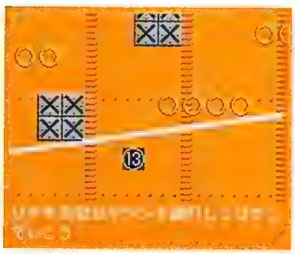
❿、「スピンダッシュ」をして「プロペラ」をくぐり抜けよう。普通にくぐり抜けようとすると「プロペラ」に当たるので注意しよう。

⓫、「スピンダッシュ」して「カタパルト」を飛び越える。



⓬、タイミングによっては、「トゲトラップ」を無視して「スピンダッシュ」で一気に通過することもできるが、多少当たる可能性もあるので、一気にジャンプした方がいいだろう。



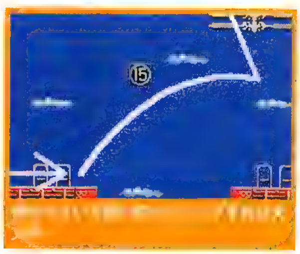


⓭、「強風状態」中は、レバーを下に入れ続けよう。「はがれる壁」に接触する回数が最小の2回ですむ。

⓮、「スピン状態」で「ジェット噴射口」の炎が収まるのを待ってから、一気に「スピンダッシュ」で通過する。



⓯、ジャンプをすると「ホバーファン」に吸いこまれ、上にいくことができる。



⓰、「ホバーファン」の勢いを使って「スプリング」の上に着地する。
上手く「スプリング」に着地したら、その反動で上の足場に着地しよう。

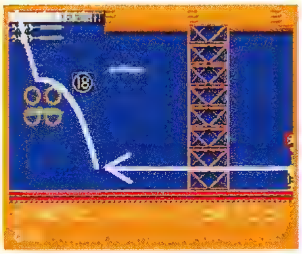


⑰、「回転コック」の数は多いが、1つ先の「回転コック」が着地可能状態になるのを確認してからジャンプするようにすれば問題なく上までたどり着ける。

あせると手元が狂い、落ちやすくなるので、できるだけ落ち着いていきたい。



⑱、4枚のリングを取るようにジャンプすれば「ホバーファン」に吸いこまれるので、そのままボスの待つ最上段まで上がっていく。









キーポイント

このステージのキーポイントは、❹❺⑰の3つ。

❹は、最大限の「スピンダッシュ」をおこなわなければ、ジャンプが届かない。

ここは、まったくムダのない様に進もうとしてあせるよりも、少し時間をかけても1回でクリアすることを考える方がいいだろう。

❺は、斜面のどこでジャンプをするかによって、ジャンプの高さが大きく変わる。

ここも正確な位置を把握して、1回でクリアできるようにしよう。

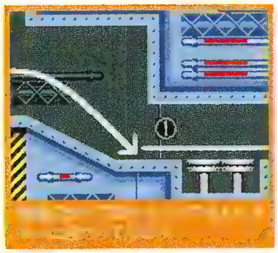
最後に⑰だが、ここは1つずつ確実に上っていくようにしよう。

「ここまで好タイムできたのに、この⑰で台無しになる」ということがよくあるので、ここは、あせらず確実に進むことをお勧めする。

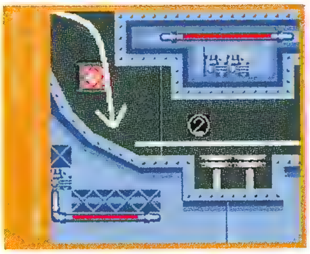
ZONE 6

act1

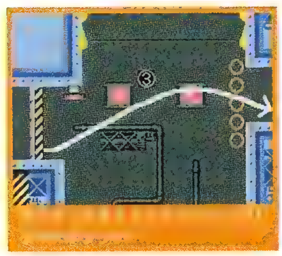
❶、着地した後、「スピン待機状態」にして、「ピストン」のタイミングを見計らって「スピンダッシュ」で「ピストン」を切り抜ける。その後、ジャンプせずに右下へ落ちる。



❷、ここも、着地した後すぐ「スピン待機状態」にして、「ピストン」のタイミングを見計らって「スピンダッシュ」で「ピストン」をかわす。

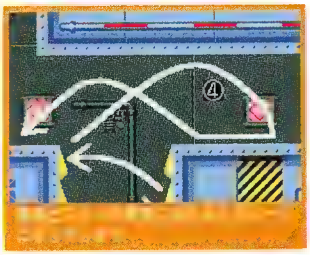


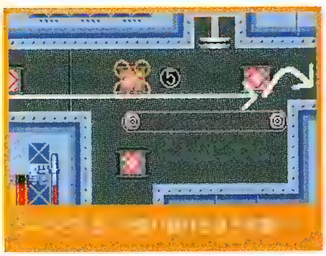
❸、土地の右端でジャンプして、右の土地に跳び移る。右端よりも手前でジャンプしてしまうと、天井についている「スプリング（下向き）」に当たって、下に落ちてしまう。



❹、「跳ね上げ装置」を抜けると、右側の土地に着地してしまうので、すぐさま左向きに「スピンダッシュ」からすぐジャンプして、左側の土地に移動する。

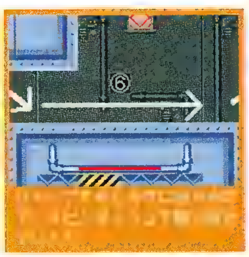
この時、ジャンプの状態の飛距離を上手く調整すれば、「蒸気ピストン」の上に直接乗ることができる。





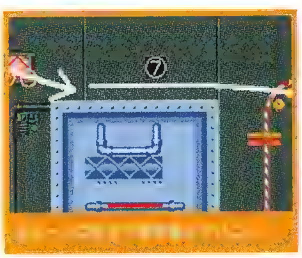
❺、「ベルトコンベア」の手前の隙間は、ジャンプしなくても走り抜けられる。ただし、「ピストン」には注意しよう。「ピストン」をよけた後、段差を軽くジャンプして飛び越える。

❻、ここには「敵（カマキラー）」がいるが、この敵はジャンプでかわそうとしても、投げてくるカマにやられてしまう。そこで走っている状態のまま「レバー↓」を押して、「スピン状態」になって敵を倒す。その後、すぐジャンプして右上の土地に跳び移る。



❼、ここはジャンプせずに「レバー↓」を入れっぱなしにしたまま落下する。

すると、前方の壁に当たって、その下の「移動土地（上）」に着地できる。



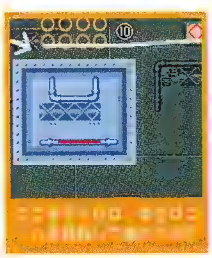
❽、ここにも「敵（カマキラー）」がいるので、走りながら「スピン状態」で倒す。

❾、「コンベア」を中継して、「移動土地（上）」に跳び移る。

❿ここはレバーを右に入れているだけで渡ることができる。







キーポイント

このステージのキーポイントは、❸❹の2点。

❸のポイントは、「踏み切り位置」と「ジャンプ高度」にある。

「踏み切り位置」に関しては、❸にも書かれているように、あまり手前から踏み切ると、天井の「スプリング」に当たってしまう。

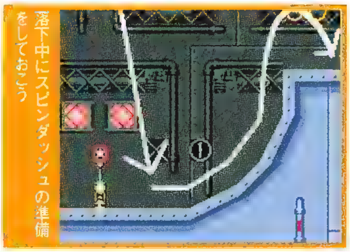
「ジャンプの高度」は、あまり高すぎると、着地目標の上にある「跳ね上げ装置」に接触し、最短ルートから外れてしまう。

ここは、何度もくり返して感覚をつかんでおこう。

❹で注意する点は、左側にジャンプした時に「蒸気スプリング」の蒸気に当たる危険性があるということ。

直接「蒸気スプリング」の上に乗れればいいのだが、直接乗れなかった時は、着地と同時にジャンプして、蒸気攻撃に備えよう。

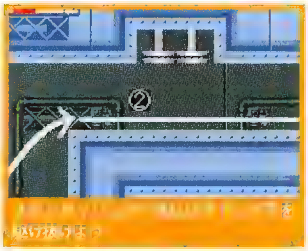
ZONE 6 act2



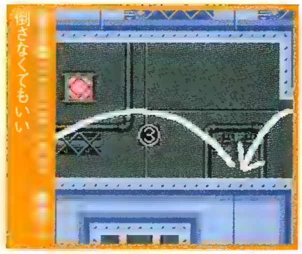
落下中にスピンダッシュの準備をしておこう

❶、着地と同時に「スピンダッシュ」をして坂を上がる。

❷、着地と同時に「スピン待機状態」にして、「ピストン」のタイミングを見計らい、「スピンダッシュ」で「ピストン」を切り抜ける。

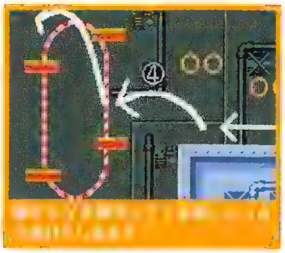


❸、手前の「坂（天井）」の最後でジャンプして、「敵（カニパンチ）」の前方に着地した後、すぐさま左にジャンプして「敵（カニパンチ）」をかわす。

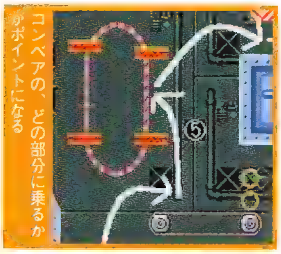


倒さなくてもいい

❹、ここでは、「コンベア」に跳び乗るのだが、この足場の位置はタイミングによって変わるので、落ち着いて上手く跳び移ろう。
　左上の足場に乗ると、素早く上の「ベルトコンベア」へジャンプできる。
　左の壁にいる「敵（テルスター）」が飛ばしてくるトゲにも気をつけよう。

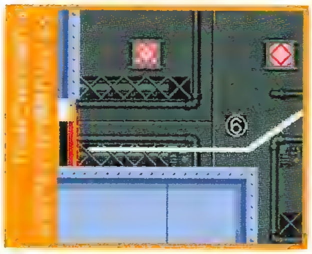


❺、ここも、❹と同様に「コンベア」に跳び移る。
　右側の上昇している足場に着地すると、素早く上にいける。

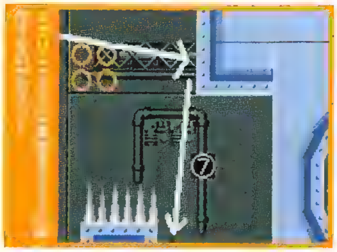


コンベアの、どの部分に乗るかがポイントになる

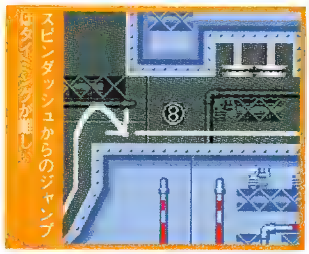
❻、「転送装置」を抜けたら、すぐさま「スピンダッシュ」で加速し、土地の右端でジャンプする。
　すると、「ベルトコンベア」と「トゲトラップ」を一気に飛び越えることができる。



❼、❻のジャンプで、前方の壁に当たったら、真下にある「スプリング」に着地するようにソニックを操作する。
　そして、「スプリング」の力を利用して一気に加速する。

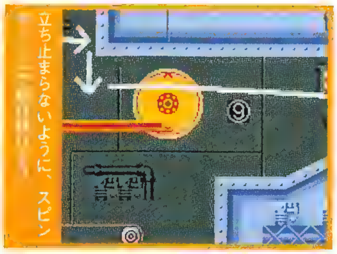


❽、着地と同時に「スピン待機状態」にして「ピストン」のタイミングを見計らって「スピンダッシュ」で「ピストン」を抜ける。
　その後、土地の右端でジャンプすると、前方の壁に当たって「クランク」の上に着地する。
　もし、壁に当たらなければ「クランク」と天井に挟まれて、死んでしまうことがあるので注意しよう。



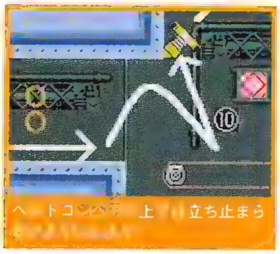
スピンダッシュからのジャンプはタイミングが難しい

❾、「クランク」に無事着地した後、のんびりしていると天井に挟まれてしまうので、すぐさま「スピンダッシュ」して右の通路へ避難する。

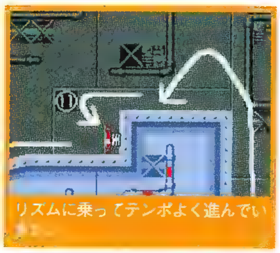


立ち止まらないように、スピン

❿、「スプリング」の下から当たる感じでジャンプすれば、この「スプリング」で跳ねることができる。
　「ベルトコンベア」という不安定な足場だが、上手くブレーキをかけて止まろう。

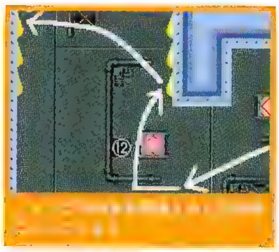


⓫、下の土地に着地した後、すぐさま右の「スプリング」に当たりにいく。
　上の土地から落ちる時に、ブレーキをかけるとタイムロスを少なくできる。

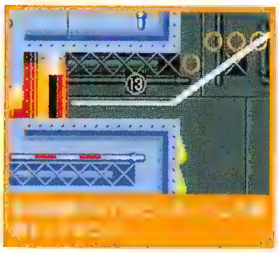


リズムに乗ってテンポよく進んでいこう

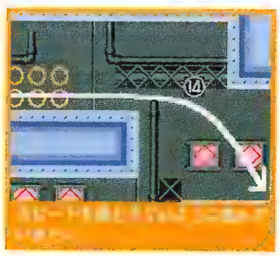
⓬、「跳ね上げ装置」の1番右下に当たるように、上手くジャンプする。
　こうすると、図のように弾かれ、左上にある「スプリング」に直接当たってジャンプできる。



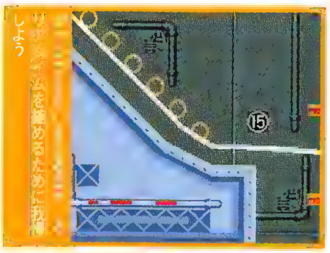
⓭、「転送装置」を抜けたら、すぐさま「スピンダッシュ」をし、土地の右端でジャンプして一気に右端の土地に移る。



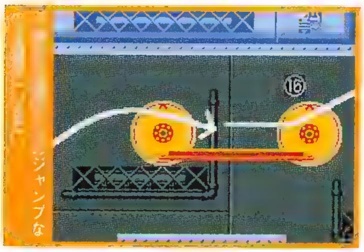
⓮、ここはジャンプをせずに、レバーを右に入れて自然に落下しよう。



⓯、ここも、ジャンプしないでレバーを右に入れたまま走り抜ければ、上手く次の土地に着地できる。



⓰、「クランク」の右端でジャンプして、一気に右上の土地に移る。
　足場が動いているので、落ち着いてジャンプしよう。





METAL SLUG 3

メタルスラッグ3

©SNK 2000 ™

攻略補足情報紹介！得点稼ぎもまだまだ熱いぞ！

SNK

業務用MVS	発売中／98,000円
家庭用ROM	発売中／32,000円
家庭用CD	発売日未定／定価未定
DC	—
PS	—
708M	アクションシューティング

攻略／DSP—たろりん

アーケードで根強い人気を誇る『メタルスラッグ3』。今回は、これまでに紹介できなかった補足情報をたっぷり掲載。また新たに発見された稼ぎテクニックも紹介するぞ。さらにお得な小ネタ集もバッチリフォロー！

【ステージ別新情報】

ここからは、6、7月号の攻略でくわしく触れられなかった箇所や、新たに判明した攻略法を紹介していこう。併せて、得点稼ぎ系のネタにも触れていくぞ。

ステージ1

●[illegible]

6月号では、川下りルート（運河）をおすすめルートとして挙げたが、実は海底（マリンダイバー）ルートのほうが得点が高くなることがあることが判明。

その理由は、『道中で出る隠しアイテムのいくつかは、ランダムで高得点になることがある』のと、『運河ルート以外のルートを通ると、ボス戦中に現れる捕虜が出すアイテムがランダムで5万点になることがある』ためだ。

まあ、ランダムなので、結局のところ運次第なのだが…。安定した得点を求めるなら運河ルートを選択したほうがいいかも。ちなみに筆者の自己ベストは、マリンダイバールートを通って88万点…。

●[illegible]

運河ルートの最後に出現するトビウオは、プレイヤーが左のほうにいると右から、右のほうにいると左から出現する。これを左から出現させると、飛び上がったところに近接攻撃をお見舞いすることができるぞ。

出現前に画面の右側に移動しておき、トビウオが出現したらショットを撃ちながら左に移動しよう（最初の数体には近接攻撃が間に合わないため）。トビウオ出現ポイントに接近したら、あとはタイミングよく近接攻撃を出していけばよい。

ステージ2

●[illegible]

6月号で紹介した、手榴弾を使ってボス第1形態（モノアイ6体）を速攻で倒すパターンの補足をしよう。

道中では、捕虜が出す手榴弾をすべて取り、道中でも無駄遣いを避けること。30発以上は残しておきたい。

さて、モノアイは、数が減るたびに攻撃が激しくなっていく。そこで、6体に均一にダメージを与えていき、6体すべてをほぼ同時に倒してしまうとよい。

まずは、ボスの1回目の攻撃の間に、6体すべてに手榴弾を3～4発ずつ当てておく。氷の洞窟からフレイムショットを持ち越している場合は、これで軽くあぶっておくとなおよい（ダメージを与えすぎ



ステージ1のスコアの善し悪しは、ここのランダムアイテムにかかっている…



トビウオを左側に出現させるのがポイント。右だと近接攻撃が届かない



ここの捕虜の手榴弾を忘れずに。これで30発は確実に確保できる

て、うっかり倒してしまわないように！）。
　そして、ボスが攻撃をやめたら、ボスのほうを向いてAボタンとCボタンを連打する。これで、次の攻撃が始まる頃には、モノアイは全滅していることだろう。万一、1～2体残ってしまった場合は、6月号で紹介したとおりに対処してほしい。
　わざとボス戦直前でゾンビ化し、吐血を使ってモノアイを倒すパターンもある。しかし、ゾンビ状態でも、モノアイの光弾に触れると死んでしまうため、長時間ゾンビ状態を維持するわけにはいかない。吐血で倒せるのはせいぜい3～4体なので、あまりおすすめはしない。


ボスの1回目の攻撃中に、6体すべてにまんべんなくダメージを与え…


攻撃を終えたボスがぐるぐるまわり始めたら、AC両ボタンを連打だ！

ステージ3

ルート選択

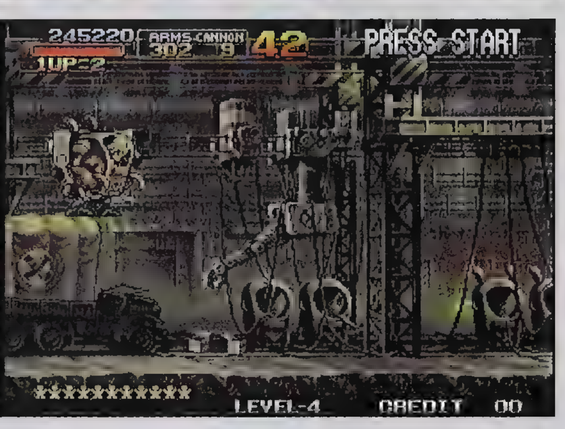
　6月号では、いずれの分岐ルートにも入らずに進むルートをおすすめとしたが、得点を重視するなら、海底洞窟のほうが高くなる余地がある。スラグマリナーが置いてある場面にある、4つの隠しアイテムを、毎回確実に出せるなら、の話なんだけどね…。安全重視なら、今まで通り、おすすめルートを通るべし。


にっくき右上の隠しアイテム。筆者は出そうとして死ぬこと多数…

秘密工場前

・敵から奪えるレベルアーマーは、最初に出現する1体のみ。しかも、乗れる状態になったあと、しばらく乗らずにいると、敵兵士が出現して奪い返されてしまう。こうなると、2度とレベルアーマーには乗れなくなってしまうので注意しよう（攻撃すると壊れてしまう）。
・トラックの上に乗っている2人の兵士は、レベルアーマーのジャンプ撃ちで遠くから倒してしまうとよい。
・トラックの前まで進んだあたりで前方から出現する3人の兵士は、レベルアーマーのキャノンを使えば1発で全滅させることができる。
・トラックの上から、捕虜2人のいる足場に乗る方法を、写真で紹介するので、参考にしてほしい。


左からくる兵士は、レベルアーマーを奪おうとしている。断固阻止せよ！


この位置に立って右にジャンプ（Bボタンはすぐ離す）


レベルアーマーが下降を始めた直後ぐらいに2段ジャンプしよう

ボス戦

　レベルアーマーに乗ったままボスにとどめをさしたい場合のダメージ調整の仕方の例を紹介。まず、ボス戦にショットガンを持っていき、生身状態でなるべく全弾ボスに当てる（ボスが撃つ誘導ミサイルを巻き込むように撃つようにしよう）。次に、手榴弾を15発ほど当てる。これで、ボスはほぼ瀕死の状態になるので、以後はレベルアーマーの弾でのみ、ボスにダメージを与えていくようにする。
　ボスに手榴弾を当てる方法だが、ボスが腹から巨大ミサイルを出した時に、その上に乗って手榴弾を連射するといい。1回のミサイル攻撃につき、手榴弾を10発ぐらい当てることができるぞ。ボスの倒し方にこだわらない人は、この方法で手榴弾を当てまくり、速攻でボスを撃破してしまうのもいいだろう。


腹から出したミサイルの上に乗って手榴弾を連射すると効率がいいのだ

お得(?)ネタ集

　ちょっとしたおもしろネタや、意外と知られていないフィーチャーを紹介。
・ステージ3、秘密工場のエレベーターが降りてきた時、下にプレイヤーが挟まっていると、つっかえて止まってしまう。これを利用すると、ほんの少しだけ、上の階に昇る時間が短縮できる。
・ステージ4ボスの嘔吐物を食らって死ぬと、コインがたくさん出現する。
・ステージ5の宇宙シーンの最後で、敵母船に突っこむデモが始まる直前にメタスラアタックを使うと、生身で母船の外壁を突き破ってしまう。人間ロケット強し（笑）。
・ステージ5後半のクローン地帯でメタルスラッグを失うと、アレンが援護にきてくれる。役に立たないけど。


これを使うと、プレイ時間が3～4秒短縮される。…くだらなくてすまん


アレンさんの弾、威力弱すぎです。もっとがんばってくださいよ～（涙）

ステージ4

ピラミッドルートを選択し、遺跡の中に入らずに進んでいくと、最後に井戸のようなものがある。この中に入るとボス戦となるのだが、その右側の縁には、高得点アイテムがある。これは、普通にジャンプしただけでは取れない。まず左側の縁に着地し、そこから右にジャンプしなければならないのだ。

●相川留美

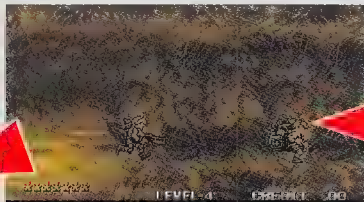
腐海ルートの相川留美を助けるには、ドリルスラッグから降りなくてはならない。最後の成虫を倒したあと、天井に3つ並んでいる穴のうち、真ん中の穴の真下で降りよう（5万点アイテムを出してから）。一番右の穴にあるアイテムは10点なので無視だ。ドリルスラッグから降りたあとは、ショットを撃たずに一目散に右に走れば、無事に相川留美を助けることができる（ショットを撃って相川留美のリュックに穴を開けてしまうと、助けるのが間に合わなくなることがあるので注意しよう）。



ネコを取るには、まずここに着地しよう。苦労の割には得点はランダム



ここの5万点アイテムを取ったら、その場でレベルアーマーから降り…



そのまま右に突進。この間、ショットを撃つのはご法度

ふぃ～、無事救出完了！　でも、このあと、地獄のボス戦が待っている…



ステージ5

生身といっても、別にヘンな意味ではない（謎）。序盤の空中戦部分を、乗り物に乗らずに進むというパターン。スタート地点で乗り物に乗らずにしばらく待っていれば、生身のまま次のシーンに進むことができるぞ。

このパターンのメリットは、「手榴弾アイテムが多数出現する」ということ。ラスボス戦に備えて、より多くの手榴弾を貯めこみたい人におすすめ。ただし、当然ながら、敵弾を食らうと1発で死んでしまうので、リスクとリターンが釣り合っていない気もしなくはない…。ちなみに筆者は乗り物に乗るパターンを愛用しています。

では、生身プレイでの注意点となる箇所を、くわしく解説していこう。

まず、最初に出現する敵戦闘機が手榴弾アイテムを出す。しかし、すごいスピードで落下していくため、これを回収するには、戦闘機を上に誘導し、至近距離で破壊しなければならない。

敵戦闘機のラッシュでは、フレイムショットを持っているとラク。しかし、ここで出る武器アイテムはランダムなので、運が悪いと別の武器で戦うハメになることも。その場合は、敵が撃つミサイルの回避に充分に注意を払うようにしよう。

2つ目の手榴弾アイテムは、地表部分の中盤で登場するヘリが持っているぞ。

中ボス戦は、直前に出現するスラグチョッパーに乗って戦うのが無難。生身のまま戦い、地面を走ってくるバイク兵を倒して手榴弾を荒稼ぎする方法もあるが、ここまでする必要はないと思う…。



このとおり、戦闘機が手榴弾アイテムを出す。取るのはかなり難しいけど

中ボス戦の手前でスラグチョッパーが出現。ありがたや～



ここの中ボス（『1』のラスボス）の最強の攻撃といえば、偽モーデン元帥が撃つロケットランチャー。破壊可能とはいえ、発射時の位置関係によっては、こちらの弾がうまく当たらず、撃ち落とせないことがあるのだ。特に危険なのは、事前の攻撃を回避するために銃座から降りている間にロケットランチャーを撃たれた場合。

しかし、ここで知識としておさえておいてほしいのは、『前の攻撃の弾が画面内に残っている間は、中ボスは一切の行動をしない』ということ。つまり、画面内に敵弾が残っている状態で銃座に乗り直せば、こちらが生身の間にロケットランチャーを撃たれることはないのだ。誘導ミサイルなどは、わざといくつか破壊せずに画面内に残し、うまくジャンプで回避しながら銃座に乗り直すとよい。



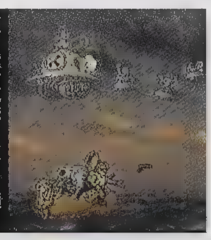
誘導ミサイルは、わざといくつか残すようにする。これで安全に銃座に乗れる

カップル誕生？

ステージ5前半でのプレイヤーキャラ交代に法則があることを知っているかな？

ズバリ法則を紹介すると、マルコでプレイしている場合はフィオに、フィオでプレイしている場合はマルコになる。同様に、ターマはエリに、エリはターマに交代となる。

これは、いつの間にか『マルコ×フィオ』『ターマ×エリ』というカップルが誕生していた、ということなのだろうか…？



顔を伏せ気味にして、横目でターマを見つめるエリ…もしや…？



このあたりの敵の配置がけっこう変わる。エネミーチェイサーで迎撃だ！



ここは、坂の手前まで戻ってホッパーメカを処理していくのが正解だ



ライバルの通常クローン。弾を当てるとジャンプする性質を使おう

●生身プレイその2

生身プロジェクト第2弾。今度は、宇宙空間を生身で進むというパターンだ。

こちらは、『得点が高くなる』『敵の攻撃パターンが変わり、少し簡単になる』というメリットがある。誘爆可能な敵編隊が増えるのが主な理由だ。出現する得点アイテムも少し変化するぞ（ジェリ缶アイテムの代わりに5千点のアイテムが出るなど）。

敵の攻撃を食らうと、1発で死んでしまうというリスクはあるが、それほど難しい場面はない。腕に自信がある人はぜひ挑戦してみよう。

●ホッパーメカ補足

虫メカ（ホッパーメカ）と戦う通路について補足。

2、3体目の巨大ホッパーメカにはモビルサテライトを使うのが有効、と紹介したが、その理由について。3体目の巨大ホッパーメカは、プレイヤーを追うように移動してくる特性があるのだが、モビルサテライトに触れるとつっかえて進めなくなるのだ。攻撃をモビルサテライトに任せて自分は左に逃げてしまえば、安全に倒すことができるというわけなのだ。

3体目の巨大ホッパーメカを倒したあとの、ホッパーメカラッシュでは、下の段から襲ってくるホッパーメカがクセ物。坂道の途中にいると危ないので、写真のように、坂の手前に戻って対処すると安全だ。扉の手前のホッパーメカラッシュに関しては、7月号で紹介したように、坂のてっぺんの少し手前でホッパーメカを倒していけばよい。

●ゾンビ完全封印

エアロック地帯のゾンビクローンは、パターン化により全部近接攻撃で倒すことができる。7月号で紹介した通り、画面左端にいれば、ゾンビの吐血は封印することができる。これを利用するのだ。

扉の前では、まず、床のくぼみの中に入ってしゃがみ、最初のゾンビの吐血をやり過ごす。そうしたらすぐに画面左端に向かおう（2つ目の扉以降は、2体のゾンビが同時に出現するけど、片方のゾンビは吐血攻撃を出すのが遅いので大丈夫なのだ）。そして、画面内のゾンビを急いで斬り殺してしまおう。

あとは、左から出現したゾンビを斬っていればいい。のだが、問題は、『プレイヤーが左のほうにいると、右から通常のクローンが出現する』ということ。このクローンは、ほうっておくと手榴弾やらショットガンやらで攻撃してきて手に負えない。

この対処には、『ショットを当てるとジャンプで回避しようとする』というクローンの性質を利用する。絶えずショットを当てていれば、攻撃される恐れはなくなるのだ。クローンがジャンプしている間にゾンビを斬る、という動作をくり返していけば、比較的安全にすべてのゾンビを斬ることができるだろう。

道中で出現するゾンビに関しても、基本は『くぼみで吐血をやり過ごしてから左端に移動』だ。最後の区画では、7月号の攻略通りに、スラグノイドから降りた時の無敵を使えばいいんだけどね。

さて、3つ目と4つ目の扉に関してだが、ここでゾンビ斬りを実践することは、フレイムショットを消費してしまうことを意味する（通常のクローンを撃たなくてはならないため）。ボス戦にフレイムショットを持っていきたい人は、3、4つ目の扉は7月号どおりの抜け方をするといいだろう。



最初のゾンビの吐血を、地形効果でやり過ごし、すぐ左へ向かおう



そうすれば、以後の吐血は封印できる。近接攻撃で斬りまくれ！

無敵時間詳細

乗り物の乗り降り時に生じる無敵時間について、くわしく解説しよう。

まず、乗り物に乗る際の無敵時間。これはかなり早くから発生しており、「乗りこむモーションに入った」瞬間から無敵になる。無敵時間の持続は比較的長く、乗り物が点滅している間は完全に無敵のまま、自由に行動することができる。

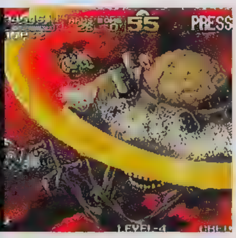
降りる時の無敵時間のほうは、降りる動作を入力した瞬間から、キャラが着地した直後まで、となっている。着地したあとにも、ほんの一瞬だが無敵時間は存在するぞ。とはいえ、すぐに無敵は切れてしまうので、なるべく敵弾がないところに着地するのが望ましい。

以上のことから、「乗り物に乗る」→「少し待ってから降りる」という動作をおこなうことにより、かなり長い時間、無敵状態を維持できるということになる。前作までに比べるとずいぶん弱体化しているが、それでも有効なテクニックであることに変わりはない（ラスボス戦では必須だし）。ぜひとも使いこなしてほしいのだ。

地上の乗り物から降りる場合は、「乗り物が完全にしゃがんだ状態でBボタンを押さないと降りられない」ことに注意してほしい。特にスラグノイドは、しゃがむ（前面の扉が開く）のが大変遅いので、早めにレバーを↓に入れておく必要があるぞ。

さて、乗り物から降りる時の宙返り中に、特定の敵（戦闘機のミサイルや、ラスボスの弾）に触れると、上に少しポンッっと跳ねるが、これは無敵状態には影響しない。とにかく、キャラが着地するまでは無敵が持続するので安心してほしい。

ちなみに、ラスボス戦などでは、乗りこむ瞬間に敵弾に触れると、乗りこむ動作がキャンセルされて、宙返り状態になってしまう。この時も着地まで無敵状態になるが、乗り物に乗れなかった分、無敵状態が短くなって非常に危険だったりする…。



乗りこむモーションに入ってしまえば、もう無敵になっているぞ



乗った直後の無敵時間は、攻撃の絶好のチャンスでもあるのだ

ネオポケ

インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

夏休みまで、もう後少し！　ネオジオポケットも強力なラインナップで皆のサマーバケーションを応援するぞ。今回は期待の新作情報もたっぷり紹介しよう。

※画面写真はすべて開発中のものです。



ネオジオポケットカラー

ロックマン バトル&ファイターズ

あのロックマンがネオポケに登場!!

カプコンの人気キャラ、ロックマンの活躍するアクションゲームがいよいよネオジオポケットに登場。今回は登場するキャラクターを中心にゲームを紹介しよう。

カプコン ｜ 発売中 ｜ 4,800円 ｜ アクション

アーケードゲームとして登場した「ロックマン パワーバトル」と「ロックマン パワーファイターズ」が1本のタイトルになりネオジオポケットで登場。

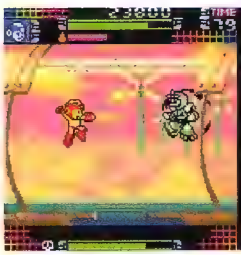
総勢40体もの敵がその先に待ち受ける。

往年のロックマン1～7までのボスキャラクターたちがダイジェストで登場。

敵を倒すとランダムでキャラクターデータが手に入るぞ。集めたキャラデータは通信で交換することも可能。



1本のソフトで2つのゲームが楽しめるのだ



ネオポケでもロックマンは元気一杯の大活躍！



敵を倒して、キャラクターデータベースを完成させよう

キャラクター紹介

フォルテ

Dr.ワイリーに作られた、スペシャルワイリーナンバーの専用ロボット。自分の手でロックマンを倒すことが望み。



ブルース

ライト博士の人型試作ロボット１号機で、ロックマンは知らないが､ロックマンの兄にあたる。

孤独を愛し自らの信念に基づいて行動する。





ロックマン

心優しい家庭用ロボットとして誕生したロックは、生みの親であるライト博士の助手をしながら平和に暮らしていた。

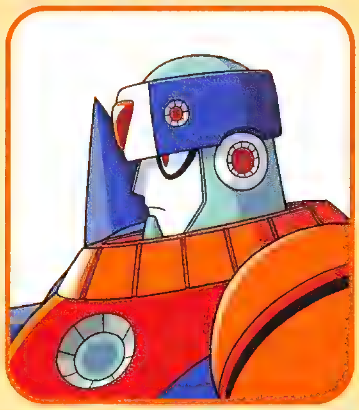
しかし悪の科学者Dr.ワイリーの世界征服の野望を阻止するため、自ら志願して戦闘用ロボット「ロックマン」に改造してもらった。



デューオ

悪のロボットとの戦いで宇宙を漂流し、地球へと落下してきた謎のロボット。

無人島でロックマンに発見され、ライト博士に修理してもらうが…。



ネオジオポケットカラー

ガンバレ ねおぼけくん（仮）

ねおぼけくんが作るミニゲームで遊ぼう



『ガンバレねおぼけくん（仮）』で、ねおぼけくんが作ってくれるミニゲームは全部でなんと30種類！ 今回も面白いミニゲームをピックアップして紹介するぞ。

SNK ｜ 発売中 ｜ 3,800円 ｜ ゲーム屋さん

●ねおぼけくんの機嫌

『ガンバレねおぼけくん（仮）』では、ねおぼけくんの機嫌によって、ミニゲームのできるスピードが変化する。ねおぼけくんの機嫌がいいと、ミニゲームができあがるまでのスピードが早くなり、機嫌が悪いとミニゲームができあがるまでのスピードが遅くなる。

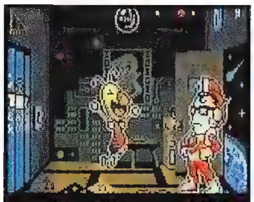
そしてねおぼけくんの機嫌が最悪になると、まったくミニゲームを作ってくれなくなってしまうのだ。

それではどうしたらねおぼけくんの機嫌をよくすることができるのだろうか。

正解はAボタンでチャイムを鳴らして訪問者を登場させることだ。

訪問者によっては、ねおぼけくんの機嫌が悪くなる場合もあるが、機嫌の悪くなる訪問者の数は多くないので、とにかくAボタンを何度も押してみよう。

ちなみにねおぼけくんの部屋が夜になっている場合は、電源を切ってねおぼけくんを休ませてあげるといいようだ。



お客さんが来るとやっぱり嬉しいもんだよね



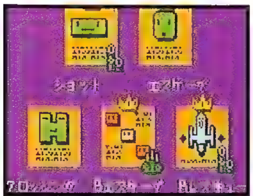
レバーぐりぐりで発生する天変地異は機嫌が悪くなりやすい

●目指せ松レベル

『ガンバレねおぼけくん（仮）』に登場するミニゲームをクリアした時、それぞれのミニゲームに用意された、ある条件を満たしていれば、クリアマークの他に、梅、竹、松のマークがミニゲームの選択画面に表示される。

梅→竹→松の順番にクリアした時に必要な条件は厳しくなってくるぞ。

すべてのミニゲームを松レベルでクリアできるように頑張ろう。



まずは、すべてのミニゲームをクリアしたいところだ

ミニゲーム紹介

●ロケットマンSOS

ロケットマンをコントロールして、障害物を避けながら洞窟を脱出するのが目的。

レバーで左右の移動、Aボタンをずっと押すことで上昇することができる。

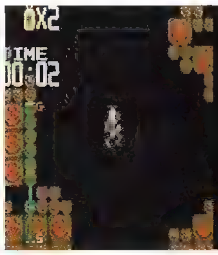
壁や障害物にぶつかると、ロケットマンの残りの数が減り、1人も残りがいなくなってしまうとゲームオーバー。

洞窟の途中に浮かんでいる風船を取れば、タイムを少し戻してくれるぞ。

無事にロケットマンをゴールまで連れていけばゲームクリアとなる。

ゲームをクリアするポイントは、なるべく細かく刻むようにAボタンを押して、入り組んだ地形を突破すること。

Aボタンを押しっぱなしふだと、再点火に時間がかかってしまうぞ。



Aボタンで上昇、ゴールを目指して飛んでいこう



洞窟の途中に浮いてる風船は忘れずに取っていきたい

●モグラー

レーダーで爆弾を避けながら地中に隠された宝石をゲットするのが目的。

Aボタンでレーダーを切り替えながら、見えない爆弾の位置を推理しながら、レバー操作で地中を進んでいこう。

画面の右下に爆弾と自機との縦と横の位置関係が表示されるぞ。

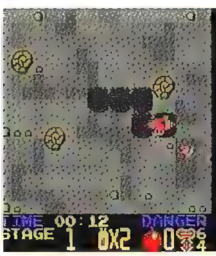
爆弾に3回接触するとゲームオーバー。

無事に全9ステージの宝石をゲットすればゲームクリアとなる。

ゲームをクリアするポイントは、素早くレーダーを切り替えて爆弾が隠されている位置を捜し出すこと。

一度接触した爆弾は、画面に表示されるので、分かりやすいはずだ。

安全第一に進んでいこう。



宝石を目指して、土の中を掘り進んでいこう



一度接触した爆弾は画面上に表示されるようになる

●スペースデストロイヤー

「スペースデストロイヤー」は2つのステージで構成されている。

最初のステージでは、飛んでくる隕石を破壊しながらゴールに到達することが目的となる。

Aボタンでビーム発射、Bボタンで加速ができるぞ。

いつ隕石がきてもいいようにビームを連射していこう。

ゴールまで無事に到達したら今度は敵の基地の中を進んでいくことになる。

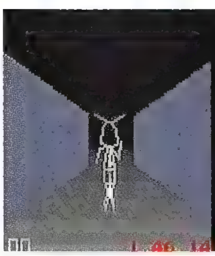
タイミングよくジャンプして、向かってくる敵の攻撃を避けていこう。

ジャンプのタイミングは、足元の模様を目安にするといいだろう。

無事にゴールまでたどり着くことができればゲームクリアとなる。



最初は飛んでくる隕石を破壊していかなければならない



タイミングよくジャンプして敵の攻撃を避けよう

ヤボウさん

戦国時代の武将になって、敵武将を陣地から落として天下統一の野望を果たすのが目的になっている。

要するにビー玉のおはじきみたいなゲーム。

レバーの左右で、方向とパワーを決定しよう。

選択できる武将には、それぞれパラメータで特徴がつけられているので、キャラ選択の時の参考にしよう。

戦国シミュレーションゲームでおなじみの武将がそろっているぞ。

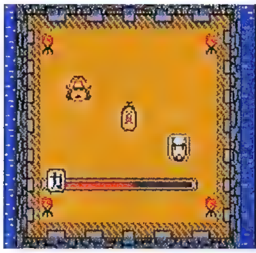
ゲームをクリアするポイントは、とにかく敵に落とされないこと。

なるべく陣地の中央辺りをキープしながら地道に敵が落としていこう。

どの敵からを落としていくかも重要な鍵になるぞ。



武将の能力を見ながら使用するキャラクターを選択しよう



とにかく落とされないようにすることがポイントだ

フェイサー

画面に表示される通りに、カオを集めて、ゴールに向かうのが、目的となる。

障害物に気をつけながら、カオを集めていこう。

表示されている通りにカオを集めると、カオが消えてボーナスポイントが加算される。

ただし集めている途中のカオにも当たり判定があるので、カオをいっぱい持ち過ぎていると、障害物に当たりやすくなってしまう。

なるべく必要のないカオは取らないようにしたい。

ゲームをクリアするポイントは、カオをこまめに消してボーナスポイントに変えることと、不必要なカオは取らないこと。

欲張りすぎると、あっさりゲームオーバーになってしまうので気をつけよう。



あちこちに散らばっているカオを集めていこう



カオを取っていく時の順番は関係ないぞ

エンドレスオバケ

次から次へ襲いかかってくるオバケを倒していくのが目的となる。

レバーで移動、Bボタンでジャンプ、Aボタンで攻撃ができる。

出てくるオバケにやられずに、99秒以上経過すればゲームクリアとなる。

ゲームをクリアするポイントは、なるべく止まらないように常に動きまわること。

じっとしていると、突然出てくるオバケにやられてしまうことがあるので注意。

またAボタンでの攻撃中は、オバケと触れていても平気なので、ひたすら連射していくといいだろう。

常にオバケとの距離を保ちながら、攻撃していくようにしていけば、クリアへの道は近づいてくるはずだ。



とにかく動きまわって、オバケとの距離を保つように



攻撃中なら多少オバケと接触しても大丈夫だ

D&D

ねおぽけくん作の本格ダンジョンRPG?

地下3階のダンジョンに待ち受けるNP大魔王を倒すのが勇者の使命だ。

モンスターとの戦闘は、サイコロによっておこなわれる。

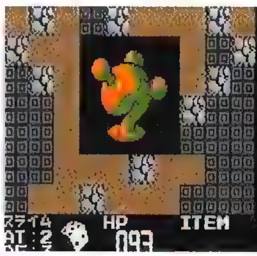
サイコロを振って、出目がモンスターの防御力より大きければ、モンスターを倒すことができる。

反対にサイコロの出目が、モンスターの防御力より小さいとダメージを受けてしまう。

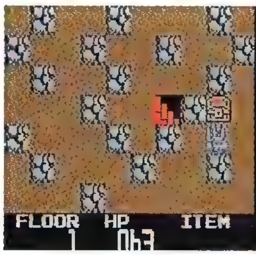
途中の宝箱に隠されているアイテムを手に入れれば、戦闘がかなり楽になるぞ。

HPがゼロになる前に、大魔王を倒せばクリアとなり、エンディングになる。

ダンジョンを進むだけでもHPが減るので注意しよう。



モンスターとの戦闘はサイコロでおこなわれる



宝箱には剣や盾などのアイテムが隠されている

アパッチスタジアム

ひたすらボールを避けて、先輩たちのシゴキに耐えるという体育会系のゲーム。

タイミングよく、レバーで移動させよう。

ボールに3回当たるとゲームオーバーになる。

安全地帯などという甘っちょろいものは存在しないので、ひたすら動きまわるしかない。

見事100球以上避けられたらゲームクリアとなる。

ゲームクリアのポイントは、あまり大きく動かないで、小さい動きで避けていくこと。

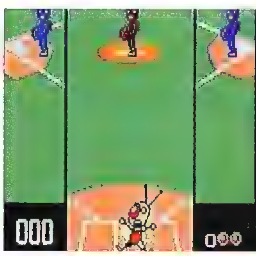
無駄な動きばかりしていると、反対に避けにくくなってしまうぞ。

ボールすれすれのところで避けていくのが理想だ。

研ぎ澄まされた反射神経が勝利の鍵になる。



怪しい覆面を被った先輩たちのボールを避けていけ



あまり大きく動きすぎないように注意しよう

ケンカはヤメテ

銭湯でいきなりケンカを始める、血の気の多いニイちゃんたちをなだめて仲裁するのが目的となる。

殴り合ってる2人の間に割って入り、Aボタンを連打してケンカを仲裁しよう。

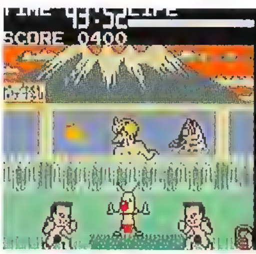
あっちこっちでケンカが始まるので、素早く動きまわる必要がある。

ケンカが長引くと、体力が減少していき、1組でも体力がゼロになるとゲームオーバーになる。

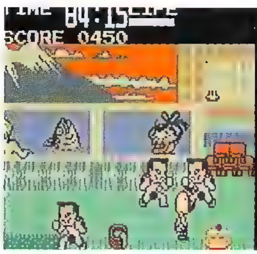
1組もダウンさせずに99秒以上経過するとゲームクリアとなる。

ゲームをクリアするポイントは素早い移動とボタン連打にある。

体力を回復できるアイテムも忘れずにとっていこう。



ひたすらAボタンを連打してケンカを仲裁しよう



体力を回復させるアイテムも隠されている

●ドラゴン&タイガー

ねおぽけくんが作ってくれる初の格ゲー。

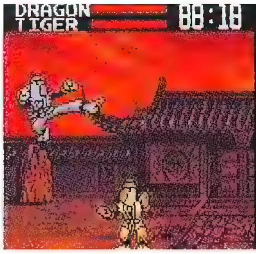
敵がジャンプしたら、こちらもAボタンでジャンプ。

上手く敵を捕らえることができたら、そのままAボタンを連打してキック攻撃だ。連打が遅いと逆にダメージを受けてしまうぞ。

制限時間内に敵を倒せばゲームクリア、逆に倒されてしまったらゲームオーバーだ。敵より体力が多い状態で、タイムオーバーになっても、引き分けになってしまうので注意しよう。

ゲームをクリアするポイントは、ひたすらAボタンを連打すること。

また敵がジャンプしてない時は攻撃することができないので、敵がジャンプする瞬間も見逃さないようにしよう。



敵のジャンプに合わせて、こちらもジャンプ攻撃だ



ダメージを食らわないようにひたすら連打あるのみ

●ブロックショット

上から落ちてくるブロックを撃って、消していくという懐かしい感じがするアクションパズル風シューティングゲームだ。

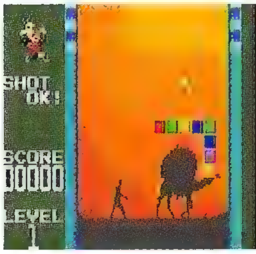
くっついている同じ色を撃てば連鎖させて消すことができる。

同じ色をくっつけただけではブロックは消えないので注意しよう。

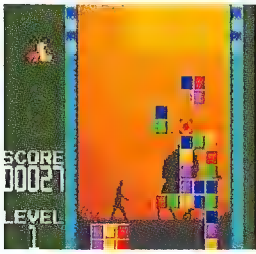
ブロックが上まで積み上がってしまったらゲームオーバーだ。

ブロックを消すショットは連発することができないので、ポイントを決めてタイミング良くブロックを撃つようにしよう。

時折出現する爆弾を撃てば、一度にたくさんのブロックを消すことができるので、忘れずに活用していきたい。



上から落ちてくるブロックを上手に消していこう



同じ色のブロックは一緒に消すことができる

●ロズウェル

チョコチョコ動きまわるぬいぐるみを捕まえる、クレーンゲーム。

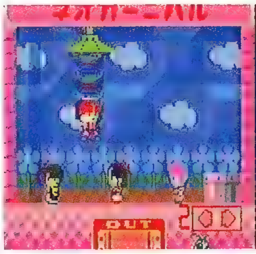
レバーで左右に移動し、Aボタンでビームを発射、そのままAボタンを押しっぱなしにして、入り口まで運べば成功となる。

入り口に運ぶ途中でAボタンを放してしまうと、せっかく取ったぬいぐるみが落ちてしまうので気をつけよう。

チャンスは全部で5回。そのうち1回でも成功すればゲームクリアとなる。

そのためゲームクリアだけなら、それほど難しくはないだろう。

1度に、なるべく多くのぬいぐるみを取るなら、ぬいぐるみが1カ所に固まるところを探して、タイミングよくボタンを押そう。



おなじみのキャラのぬいぐるみを取っていこう



お気に入りのキャラクターは手に入るかな?

●ガロウでんせつ

伝説の対戦格闘アクションゲーム。

もちろん敵をKOして2本先取すれば、ゲームクリアとなる。

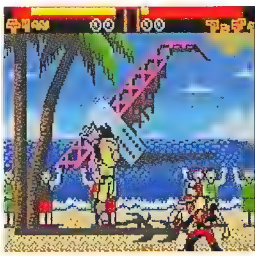
Aボタンで必殺技、Bボタンでガードと、操作はいたってシンプルだ。

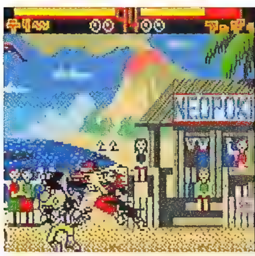
ちなみに通常技といったものは存在しない。

選べるキャラはテリーかアンディのどちらか1人。テリーの方は技の間合いが広いがスキが大きく、アンディの方は技の間合いが狭い代わりに、スキが小さくなっている。

結論を先にいってしまえば、どちらを選んでもそれほどの差はない。

使用するキャラクターは、好みで選んでしまって構わないだろう。


使用キャラの有利な間合いで闘っていきたい



ボタン1つで手軽に必殺技が出せてしまうのだ

●ドキドキストリート

ねおぽけくんが作ってくれる恋愛育成シミュレーションゲーム?

その内容とはズバリ『あっちむいてホイ』だ。

女の子と『あっちむいてホイ』をして勝てば、好感度が上がっていくという仕組みになっている。

ジャンケンで何を出すかはレバーで決定するのだが、後出しをしたり負けたりするとハートが減り、ハートがなくなってしまうとゲームオーバーになる。

ジャンケンはすぐに決定しないと後出しになってしまうため、クリアできるかどうか、すべては運次第ということになる。

1つだけアドバイスをするなら後出しなどで無駄にハートを減らさないことだ。



ジャンケンに勝って彼女のハートをゲットしよう



初めのうちは後出しでも平気！　でも後半からは…

●ローリンローリング

音楽に合わせてレバーをグリグリまわすというリズム系音楽ゲーム。

画面に合わせてネオポケ本体を縦にするのがポイント。

とにかく画面のBEATがフラッシュしたら、ひたすらレバーをグリグリまわすのだ。

ちょっとでもレバーの回転が止まらないように注意したい。

またBEATがフラッシュしてない時にレバーをまわすと、逆に点数が下がってしまうので、うっかりまわさないように気をつけよう。

基本となる音楽にしっかり耳を傾けてタイミングよくレバーをまわせば、ゲームクリアはそれほど難しくはないだろう。

あとは回転数を上げて、MAXコンボを目指せばいい。



BEATがフラッシュしたらレバーをグリグリまわそう

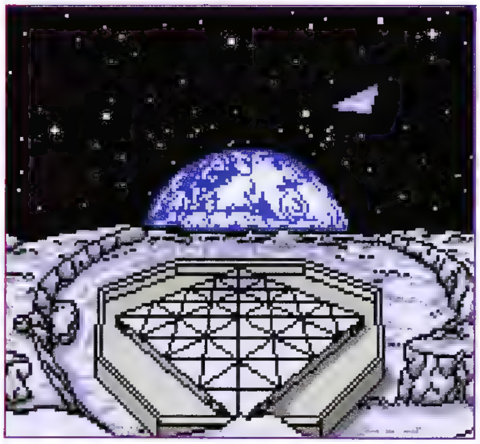


フラッシュしてない時にレバーをまわしても無駄だ

ネオジオポケットカラー

デルタワープ

右脳で戦う新感覚パズル勝利の鍵は三角形！



三角形のキャラクターを動かして、フィールド上に散らばったデルタパワーを集めていく、創造型アクションパズルゲーム『デルタワープ』がネオポケでいよいよ登場！

イオシス ／ 8月10日予定 ／ 3,800円 ／ アクションパズル

※通信ケーブル対応、無線対応

ストーリー

とある昔

全宇宙支配をもくろむ悪の組織『帝国軍』がN024太陽系第11惑星周辺に、『惑星ヘル・オン・アース（この世の地獄）』を建設。

N024太陽系圏内制圧に乗り出した帝国軍の野望を阻止するために立ち上がった組織『革命軍デルタ』。

その最高司令官から君はある作戦の工作員として任命される。

コードネーム『デルタワープ』。

帝国軍に占領された惑星を開放し敵の中心基地である『惑星ヘル・オン・アース』を破壊せよ。

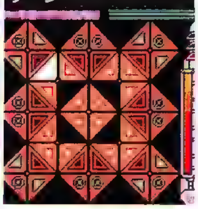
そして君は立ち上がった…。

※オープニングデモ画面より抜粋、翻訳しました。

ゲーム概要

三角のキャラクターを操作し、ステージクリアに必要なデルタパワーを集めていく。その際、プレイヤーの進路を妨害する障害物を計算してくぐり抜けるパズル性、そしてタイムアタックのために障害物を素早く回避するアクション性を共有した創造型アクションパズルゲームである。

三角形で構成されたステージ



シンプルだがゲーム性は深い



ルール

三角形のキャラクターを操作し、ステージにあるデルタパワーをすべて集めるとステージクリアとなる。

キャラクターはレバーとA、Bボタンの組み合わせで操作することができる。

レバーを動かすと、キャラクターが色を反転させながら動き、A、Bボタンを押すとキャラクターは色を変えずに直角部分を中心に回転する。キャラクターを同じ色のデルタパワーに重ねることで、デルタパワーを取ることができる。

すべてのデルタパワーを集めればステージクリアとなる



ゲームシステム

●START

・NORMAL MODE：全100ステージを順にクリアしていくモード。

一度クリアしたステージは以降選択可能。

・SURVIVAL MODE：全10種のタイムトライアルステージを3分という制限時間の中、ひたすらプレイし、最終的に取得したデルタパワーの個数を競うモード。

※本モードはエネルギーチップ（仮名）を全て集めると出現。

・ULTIMATE MODE：かなり難易度の高い新規10ステージをプレイするためのモード。このモードに限り、タイムカウントをおこなわない。

※本モードはエネルギーチップ（仮名）を全て集めると出現。

●EDIT：自分のオリジナルステージを作成するモード

●LESSON：ゲームの遊び方を実際にプレイしながら教えてくれる、練習モード。

●NETWORK

・STAGE TRADE：もう一人のプレイヤーと、エディットモードで作成したステージデータの送受信をおこなう。

・2P BATTLE：通信相手と対戦プレイをするモード。

●OPTION：オートパワーオフ、データリセットなど、様々な設定変更が可能。

フィールドチップ紹介



キャラクターが白色の時に重なると取ることができる。



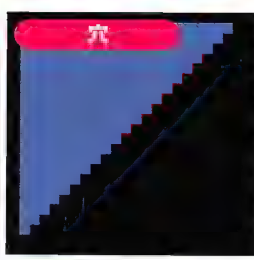
キャラクターが黒色の時に重なると取ることができる。



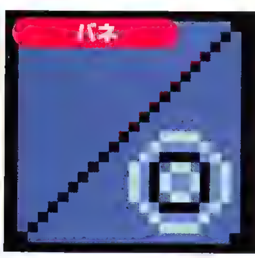
キャラクターが鉄に変化。10回移動すると元に戻る。



キャラクターが定規に変化。10回移動すると元に戻る。



1つ下の階に移動する。下にマップがない場合ゲームオーバーになる。



1つ上の階の同じ位置が穴チップの場合、1つ上の階に移動する。



このチップの上に重なった時と反対の色になる。



何度か重なると、ひび割れて穴チップになる。

詳しい情報はイオシスのHPで。http://www.iosys.co.jp/

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション 激突カードファイターズ

カードバトル、夢の競演 NGPベストとして登場！



SNKとカプコンという夢の最強タッグで実現した『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ』がNGPベストコレクションで再び登場するぞ！

SNK ／ 8月3日予定 ／ 各2,800円 ／ デジタルカードゲーム

無線対応、『頂上決戦最強ファイターズ』とリンク

●カードは全部で300種類

『SNK VS. CAPCOM激突カードファイターズ』に登場するカードは全部で300種類も用意されている。SNKとCAPCOMのキャラクターカードがそれぞれ120種類、アクションカードが60種類存在する。

カードにはS～Dのランクがあり、そのカードの価値を示している。

Sランクのカードは特別な条件を満たさないと手に入らないぞ。



SNKとカプコンの人気キャラがカードゲームで激突！

●キャラカード

デッキを組む上で欠かせない、戦力の主軸となるカード。基本的にキャラ（場に出した「キャラカード」のこと）を使って、攻撃することにより、各プレイヤーは互いにダメージを与え合う。

カードに能力がある場合は、その能力の種類のより「□」「△」「○」が表示される。（能力がない場合は表示なし）。

能力によってはHPを回復したり相手にダメージを与えることができる。



カードバトルの主役ともいえるキャラカード

●アクションカード

カードバトルを有利に進めるうえで不可欠なカード。

SP（ソウルポイント）を消費して、さまざまなサポート能力を発動することができ、キャラカードの補助的な役割をする。

例えばパワーアップや回復など、場に何らかの影響をおよぼし、戦況をガラリと変えてしまうことが可能。

必要なSPさえあれば1ターンに何枚アクションカードを使ってもいい。



アクションカードとキャラカードの配分が重要だ

激突カードファイターズが本物のカードゲームで登場

2大ゲームメーカーSNKとカプコン、夢の最強タッグで実現した『SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ』が、本物のトレーディングカードゲームとして登場するぞ！

リュウや京といった人気キャラがキミの手で熱く対戦！

しかも8月10日発売予定のNGPベストコレクション『激突カードファイターズ』には、限定のプレミアムカードが特典として用意されているのだ。



カード全336種類
発売日：7月22日
価　格：SNKスターター　¥1200（税別）
SNKブースター　¥300（税別）
CAPCOMスターター　¥1200（税別）
CAPCOMブースター　¥300（税別）
企画・制作：株式会社未来蜂歌留多商会
販　売：株式会社ハドソン

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション サムライスピリッツ！2

武器格闘ゲームの名作がNGPベストで登場！



ポケット格闘シリーズの名作「サムライスピリッツ！2」がファンの熱い期待に応えてNGPベストコレクションとして登場。

SNK ／ 7月20日 ／ 2,500円 ／ 格闘アクション

●ベースは侍魂

ネオジオポケット版『サムライスピリッツ！2』のベースとなっているのはハイパーネオジオ版『侍魂』。ナコルルや覇王丸といったおなじみのキャラクターはもちろん色やアスラ、風間兄弟も登場する。

使用するキャラクターを選んだら「対極選択画面」になり「修羅」と「羅刹」から好きなほうを選択できる。

選択によって技コマンドが変わるので気をつけよう。

●怒りの一閃

「サムライスピリッツ」シリーズではすっかりお馴染みになった「一閃」。

ネオジオポケット版でも完全再現されている。

怒り爆発後にA、Bボタン同時押しで簡単に発動させることができるぞ。

うまく当てれば、かなりのダメージを与えることが可能。ただし1回の勝負につき1度しか使うことができないので、使うポイントを間違えないようにしよう。

●ユガ使用コマンド

キャラ選択画面でカーソルを黒子に合わせて、Bボタンを押しっぱなしにしながらレバーを3～4回転させる（左右どちらでもOK）。

成功すれば黒子の代わりにユガのパネルが出現するので、Bボタンを押したままAで決定する。

ボスキャラというだけあってユガはかなりの強さだ。

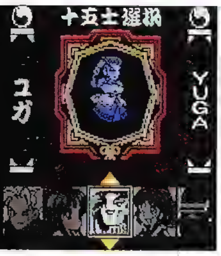
選択の時に少しでもBボタンを放すと黒子のパネルに戻ってしまうので気をつけよう。



シャルロットや柳生十兵衛なども登場するぞ



一撃必殺のスリル！「一閃」こそサムスピの醍醐味だ



キャラ選択画面にユガのパネルが出現すれば成功だ

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション メタルスラッグ ファーストミッション

無敵の鋼鉄戦車で戦場を駆け抜けろ

戦場を舞台にした大人気アクションゲーム「メタルスラッグ ファーストミッション」がNGPベストコレクションとして登場。



SNK ／ 7月20日 ／ 2,500円 ／ アクション

『メタルスラッグ ファーストミッション』ではメタルスラッグの他にも、おなじみのスラグフライヤーなどの乗り物が用意されている。うまく乗りこなしてミッションを遂行しよう。諸君らの健闘を祈る。

ネオジオポケットカラー

NGPベストコレクション 餓狼伝説 FIRSTCONTACT

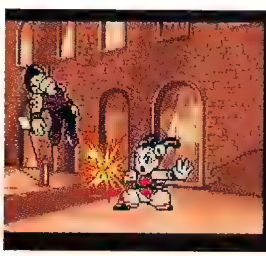
ネオポケ版「餓狼伝説」NGPベストで登場！

大人気のポケット格闘シリーズ「餓狼伝説FIRST CONTACT」がNGPベストコレクションとして再び登場するぞ。

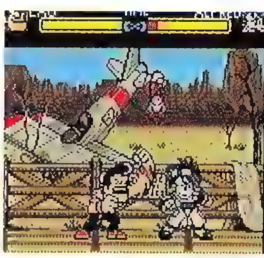


SNK ／ 7月20日 ／ 2,500円 ／ 格闘アクション

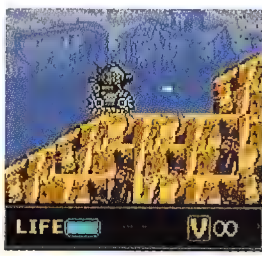
隠しキャラ、アルフレッドを使用できる状態で、2Pプレイモードのキャラ選択画面にて、アルフレッドにカーソルを合わせて、Bボタンを2秒以上押すとおまけ隠しキャラのラオが選択できるようになるぞ。



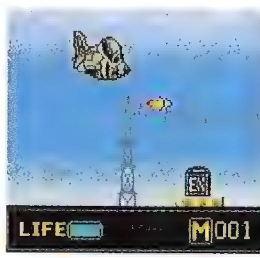
オープニングデモでは、ケチヨンケチョンにやられるラオ



2Pプレイモードでしか使用できないので注意



オプションボタンを短く押すと武器チェンジができる



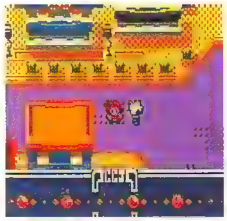
スラグフライヤーに乗れば大空さえも戦場になる

ネオジオポケットカラー

COOL COOL JAM

ネオポケが楽器に変身!? リズムに乗って楽しもう

ネオジオポケットを楽器のようにして遊ぶセッションプレイアクション『クルクルジャム』。『クルクル』のポップでキュートな世界にとことんハマっちゃおう!



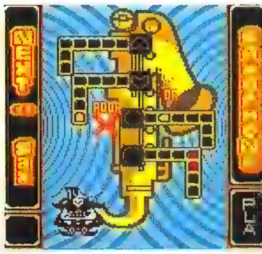
SNK / 7月予定 / 3,800円 / セッションプレイアクション

※DC対応

『クルクルジャム』はネオポケをさかさまに持ったり、縦に持ったり楽器のように遊ぶ新しいジャンルのゲーム。同時発売予定のDC版『COOL COOL TOON』との連動で、さらに遊びの幅が広がっていくぞ。



『クルクルトゥーン』でお馴染みのランケも登場するぞ



なんと君のネオポケが楽器になってしまうのだ

ネオジオポケットカラー

パチスロ アルゼ王国ポケット PORCANO 2

大人気パチスロ機種シミュレータがネオジオポケットで登場

パチスロホールで大人気の『PORCANO2』がネオジオポケットのソフトになって登場。今回は気になる新着画像をちょこっとだけ公開しちゃうぞ。



アルゼ / 7月20日予定 / 3,800円 / パチスロシミュレータ

人気パチスロ機種のシミュレータソフト第3弾。本物さながらリアルに再現しているので、実機の攻略にも役立つ優れもの。マニアから初心者まで幅広く楽しむことができる。これさえあれば気分はすっかり「スロッター」!



人気スロット台の雰囲気を見事に再現している



まるで本物のパチスロみたいなスリルと興奮を楽しめる

ネオジオポケットカラー

ネオ・バカラ

初心者でも楽しめる本格派カードゲーム

本格的なカードゲームを楽しめる『ネオ・バカラ』。初心者にも楽しんでもらえるように、解説モードが用意されている。今回は解説モードについて紹介するぞ。



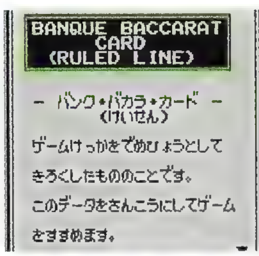
SNK / 発売中 / 3,800円 / ボード

※無線対応

ゲーム中、オプションボタンを押すことでメニュー画面が表示され、そこで「ゲームかいせつ」を選択すれば、バカラに関する用語を説明してくれる。分からない言葉が出てきたら「ゲームかいせつ」で勉強しよう。



初心者のためにゲーム解説のモードが用意されている



難しい用語も分かりやすく説明してくれるから大丈夫

ネオジオポケットカラー

ダイナマイトスラッガー

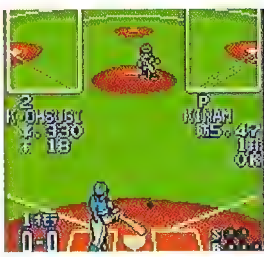
レインボーアーチを狙え! ホームランキングへの道

いよいよネオジオポケットで開幕した『ダイナマイトスラッガー』。今回はベースボールの醍醐味といえるホームランを打つテクニックを紹介しよう



SNK / 発売中 / 3,800円 / スポーツ

打球の飛距離はバッターの長打力に関係するが、長打力が低いバッターでもホームランを狙うことができる。バットを早めにスイングして先端部分で打つような感じで打ってみよう。予想以上の長打が打てるぞ。



なるべくバットの先端でボールをとらえる感じでOK



タイミングさえ合えばピッチャーでもホームランが打てる

メタルスラッグ3

設定原画集

前号に引き続き魅力あふれるキャラクターを一挙公開!

前号の設定原画集ではプレイヤーキャラや敵、ボスキャラなどさまざまな登場キャラクターを紹介した『メタルスラッグ3』。
今回は一風変わったキャラクターたちに加え、エリやフィオの水着姿まで大公開！その他前号でもおなじみだったスラッグに、新たなバージョンが登場。「こんなものまで…」と思うような可愛い（?）スラッグにも注目！



「ブラックプレイヤー」？ なんだか謎な雰囲気に包まれておりますが、ターマ…だよねえ？ ダークというからにはやっぱり中身も凶悪なんでしょうか。なんか嫌だなあ。

ブラックプレイヤー
ダーク マルコ

同じくダークプレイヤー・マルコ。ダークは共通して黒目がない！　あと目の下に何やら悪人っぽい模様がついております。それ以外は通常のプレイヤーキャラと変化ナシ。





ブラックプレイヤー
ダーク エリ

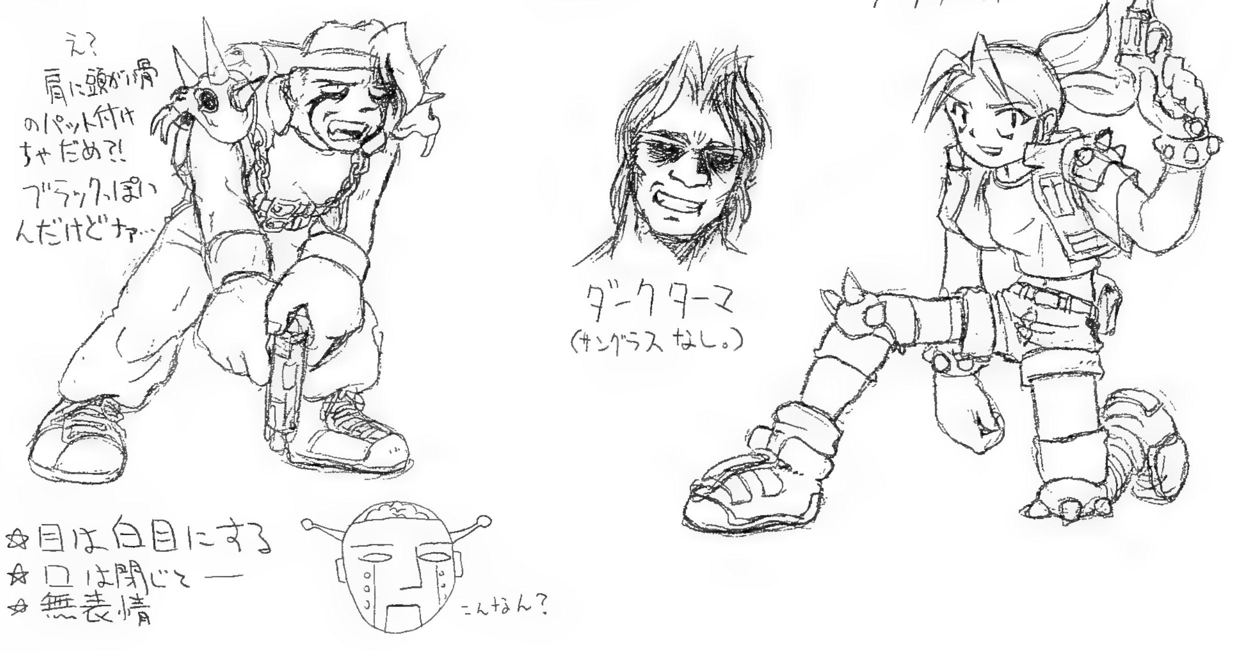
女の子も例外にあらず。心なしか表情も読み取れないような…。まるで何者かに操られているかのような意志の無い顔。ただ戦うことだけを目的としているような雰囲気。



こんなんじゃせっかくのフィオの魅力が大幅ダウン！　早く目を覚まして欲しいものです。まあ人によってはこちらの方がお好みという方もいらっしゃるかもしれませんが(汗)。



見れば見るほど悪人揃い。ターマなんてサングラスなしだとこんなにも恐ろしい顔になってしまうのね。ちなみに「ダークおべんと箱」って何が入ってるんだろう？

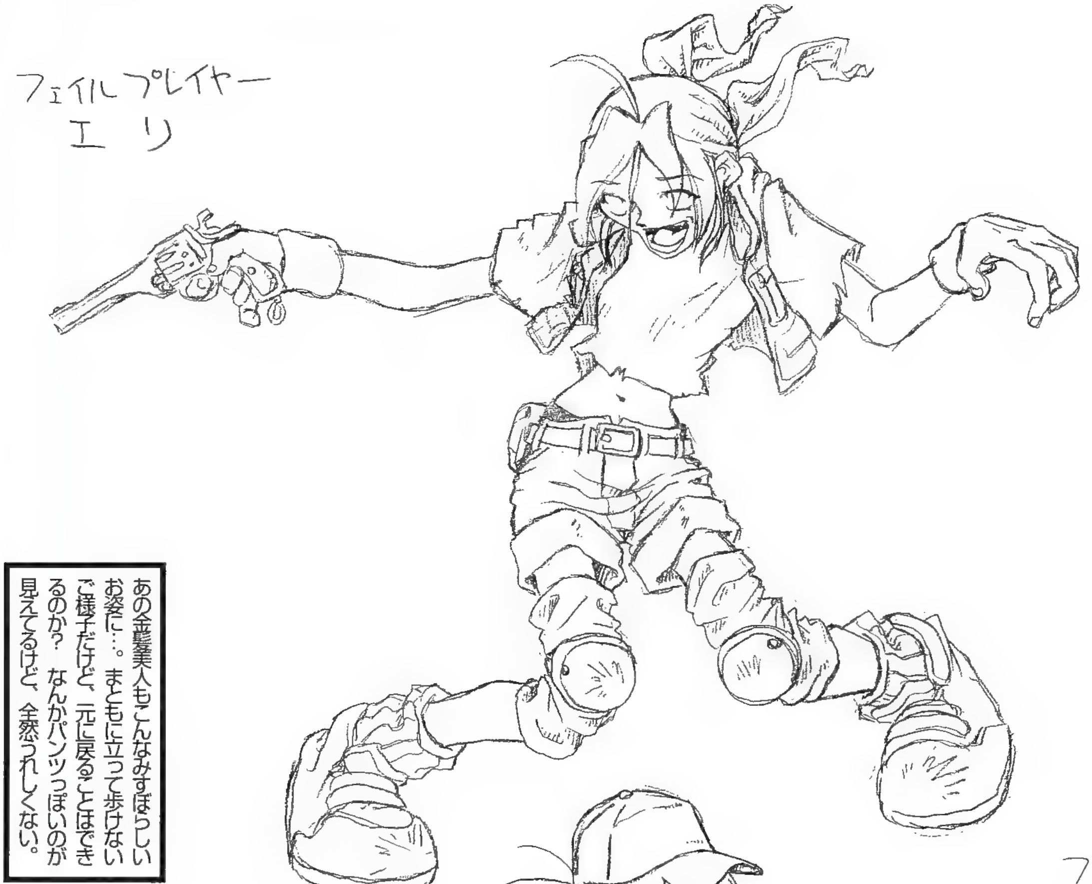




ダークに続いて今度は「フェイルプレイヤー」。脳ミソ虫並とは…まさに生きた屍のよう。ヨダレたらしながら近寄ってこられたら逃走決定。撃てない銃にも哀愁が漂う。



こちらはきちんとサングラスを着用。しかしやっぱりヨダレたらしてます。こうなってしまっては戦う機能も皆無に等しいような。爆弾背負って敵地へ飛んでいくしか!



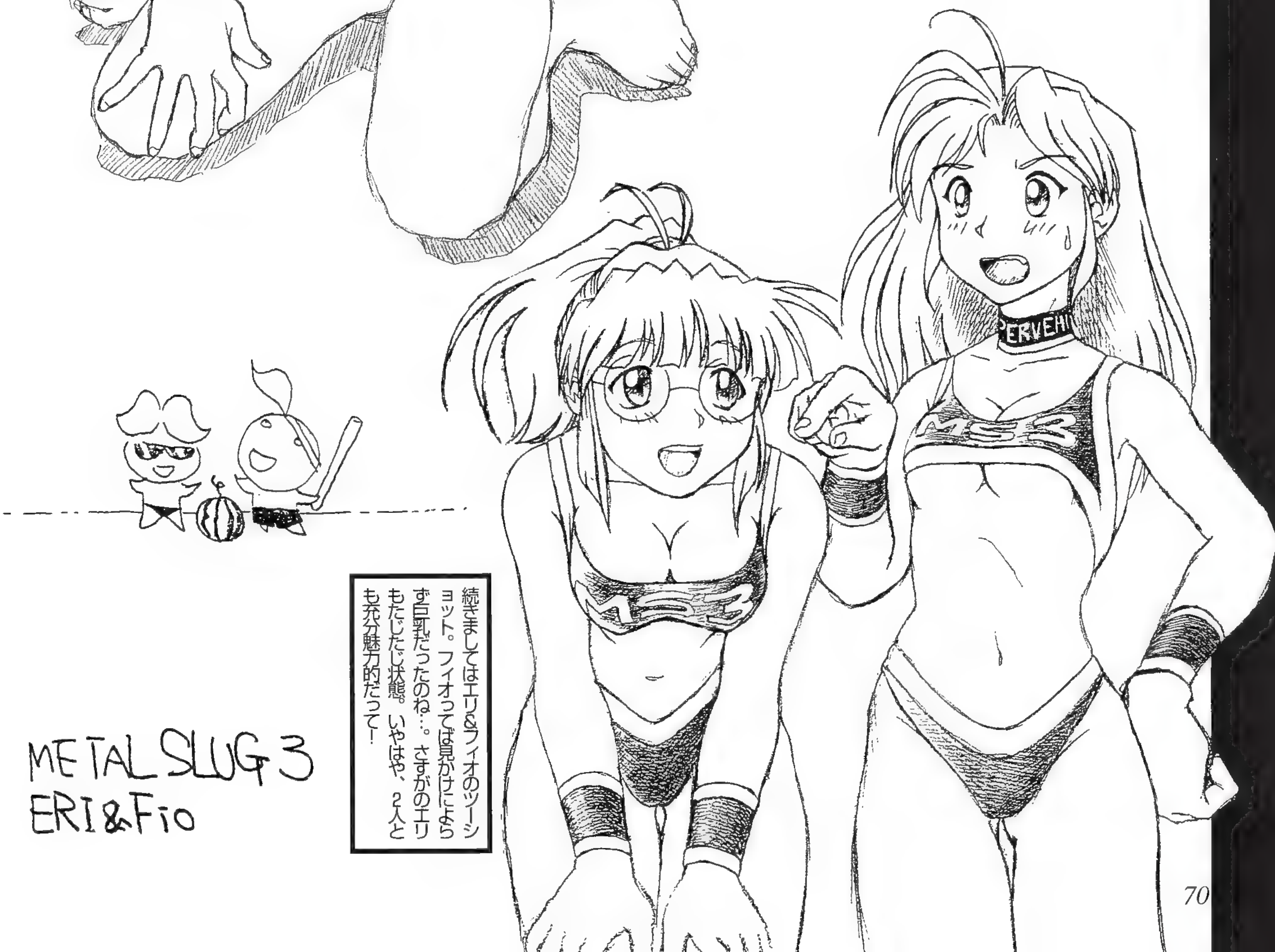
あの金髪美人もこんなみすぼらしいお姿に…。まともに立って歩けないご様子だけど、元に戻ることはできるのか？ なんかパンツっぽいのが見えてるけど、全然うれしくない。



体の関節や骨格もおかしくなってそう。体の向き変だし。女の子にコレはちょっとキツイかもね。なんだかかわいそうになってしまうような哀れなお姿。

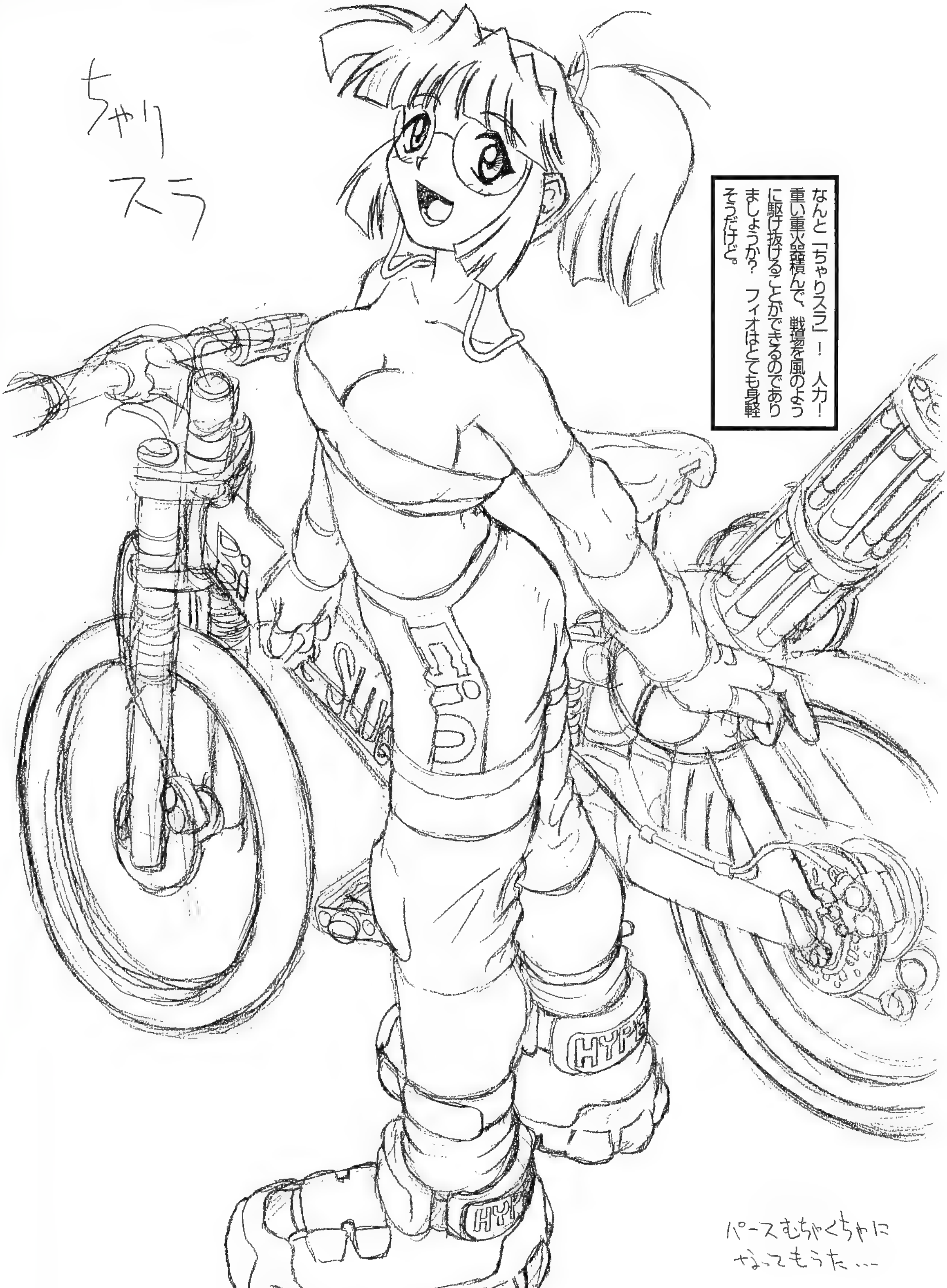


お待たせしました！　今月の大サービス（笑）！　まずはエリの水着姿浮き輪つき！　お年頃の娘さんなんだから、たまにはこうやって息抜きしたいよね！

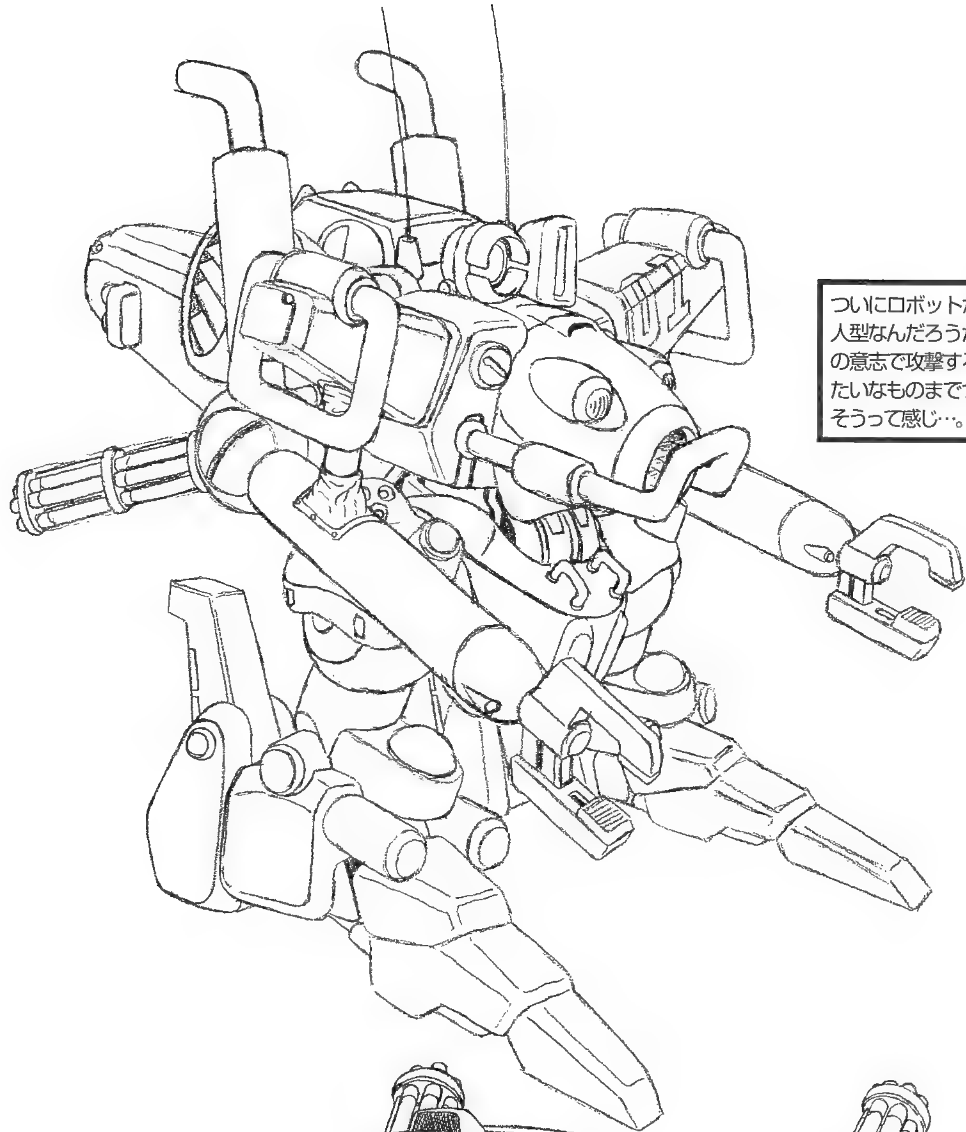


続きましてはエリ&フィオのツーショット。フィオってば見かけによらず巨乳だったのね…。さすがのエリもたじたじ状態。いやはや、2人とも充分魅力的だって！

METAL SLUG 3
ERI&Fio



なんと「ちゃりスラ」！ 人力！ 重い重火器積んで、戦場を風のように駆け抜けることができるのでありましょうか？ フィオはとても身軽そうだけど。

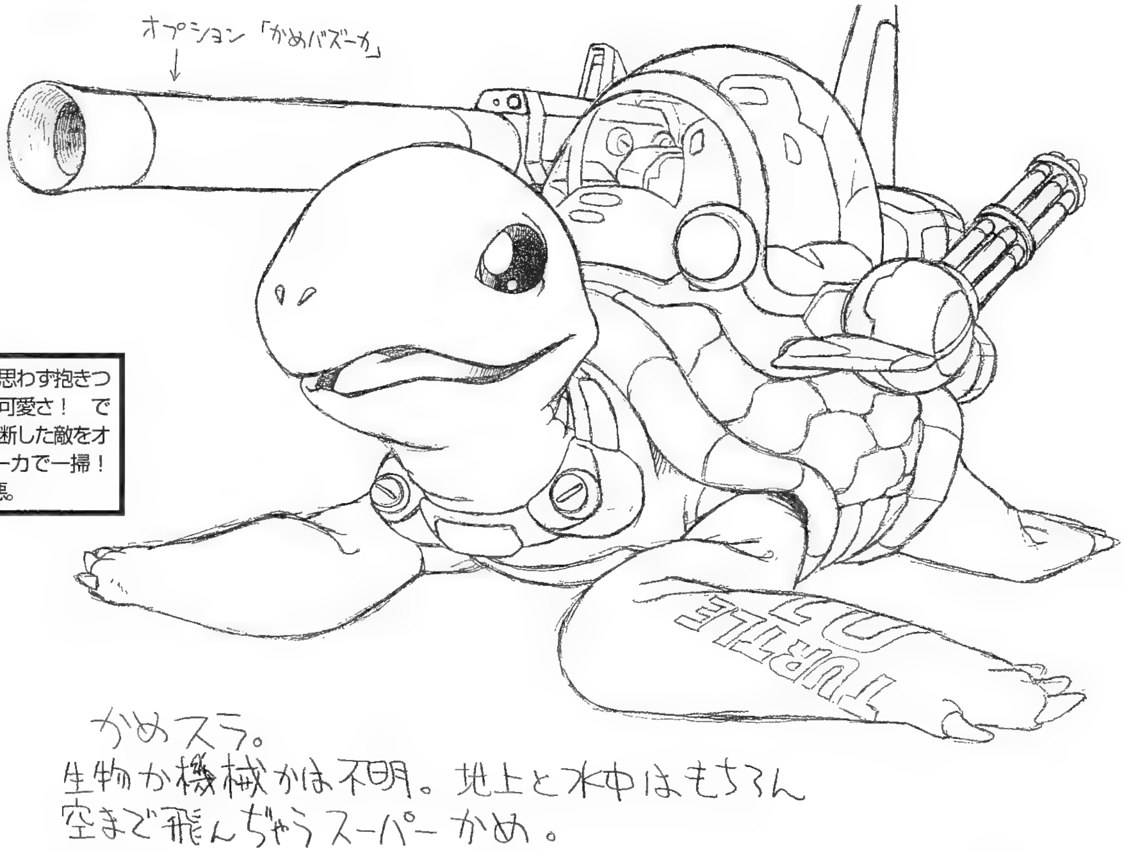


ついにロボットが登場！　これは有人型なんだろうか？　それとも自分の意志で攻撃するのか？　アームみたいなものまでついて、いかにも強そうって感じ…。

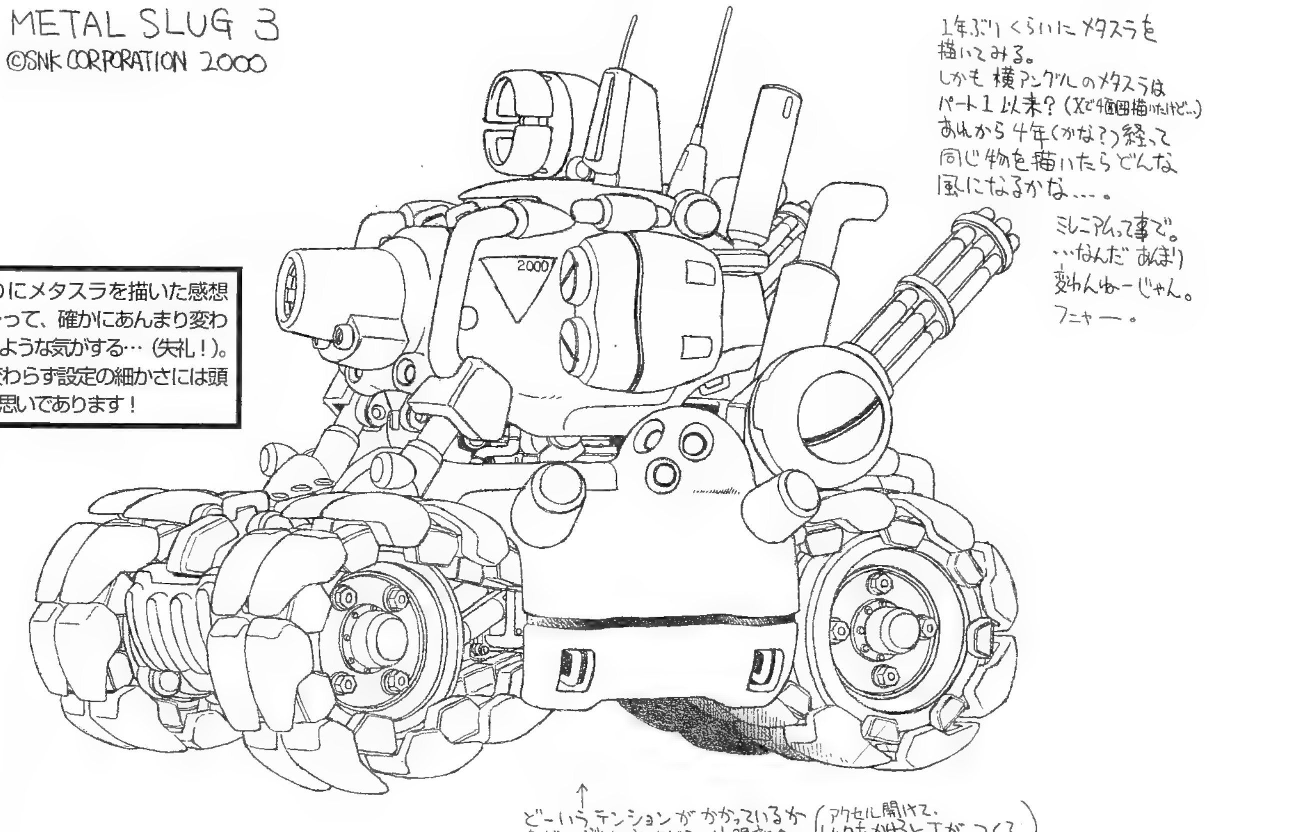
だんだんとデザイナー様のご趣味が分かってきたような気がする…。でも確かに「ストラトスラッグ」に「アバルトスラッグ」と、語呂はいいよね。見た目も可愛いし。



▶メタルスラッグ３ 設定原画集



なんて愛らしい顔！　思わず抱きついて頬ずりしたくなる可愛さ！　でも戦闘用。この顔に油断した敵をオプションのかめバズーカで一掃！　…う〜ん、ある意味凶悪。

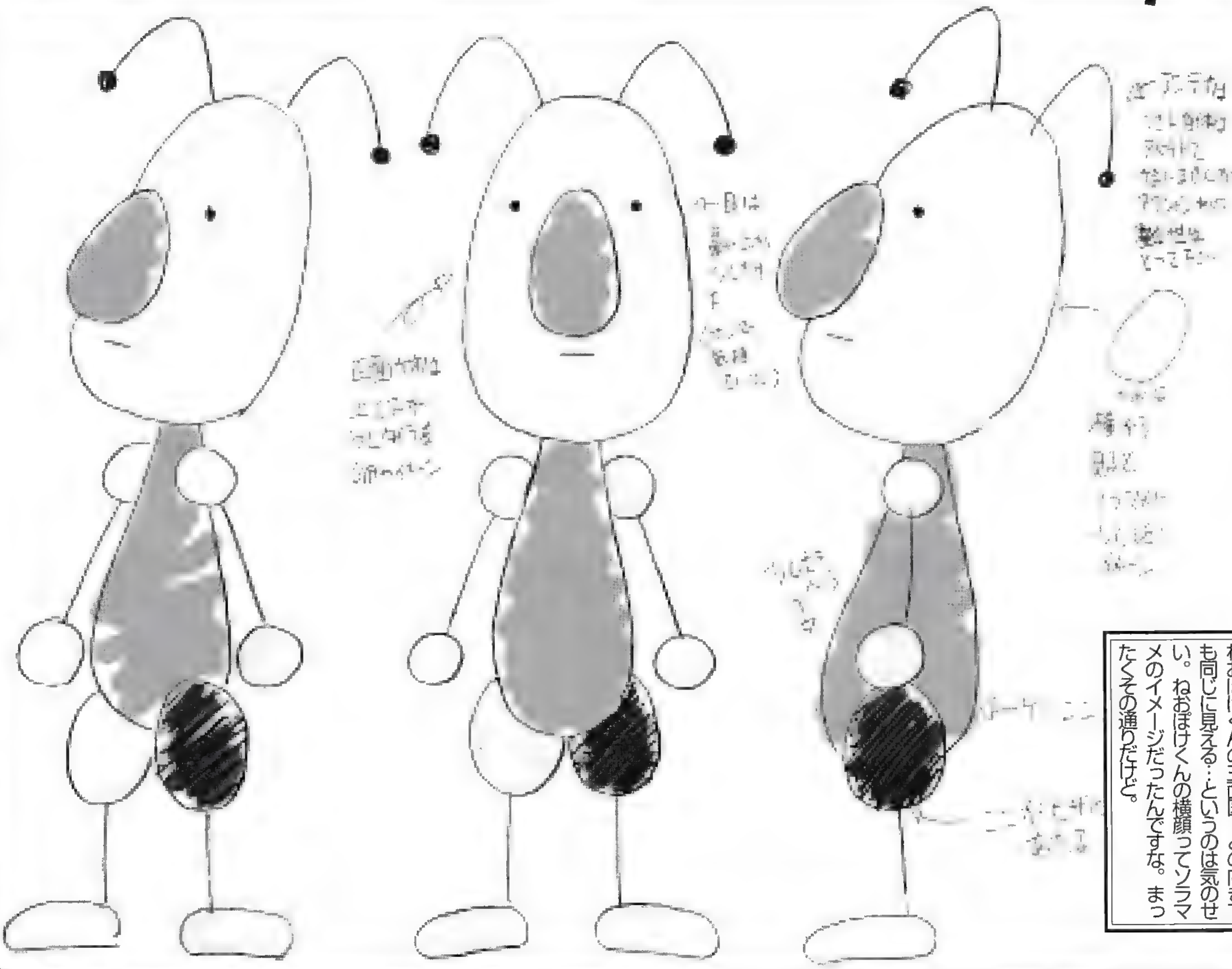


久しぶりにメタスラを描いた感想を！　…って、確かにあんまり変わってないような気がする…（失礼！）。でも相変わらず設定の細かさには頭が下がる思いであります！

ガンバレ ねおぼけくん(仮) 設定原画集

気になるキャラクターたちを大紹介!

特異なキャラクターぶりで何かと話題を集めている『ガンバレねおぼけくん(仮)』。ここでは主人公のねおぼけくんをはじめ、ねおぼけくんを訪ねてくる個性豊かな客人たちの原画の数々を紹介。ねおぼけくんの独自の世界へ案内しよう!



ねおぼけくんの三面図。どの向きでも同じに見える…というのは気のせい。ねおぼけくんの横顔ってソラマメのイメージだったんですな。まったくその通りだけど。

ねおぽけくん百面相の巻

まずはねおぽけくんの色々な表情を見てみよう。泣いたり怒ったりびっくりしたりと、くるくる表情が変わっていくぞ！



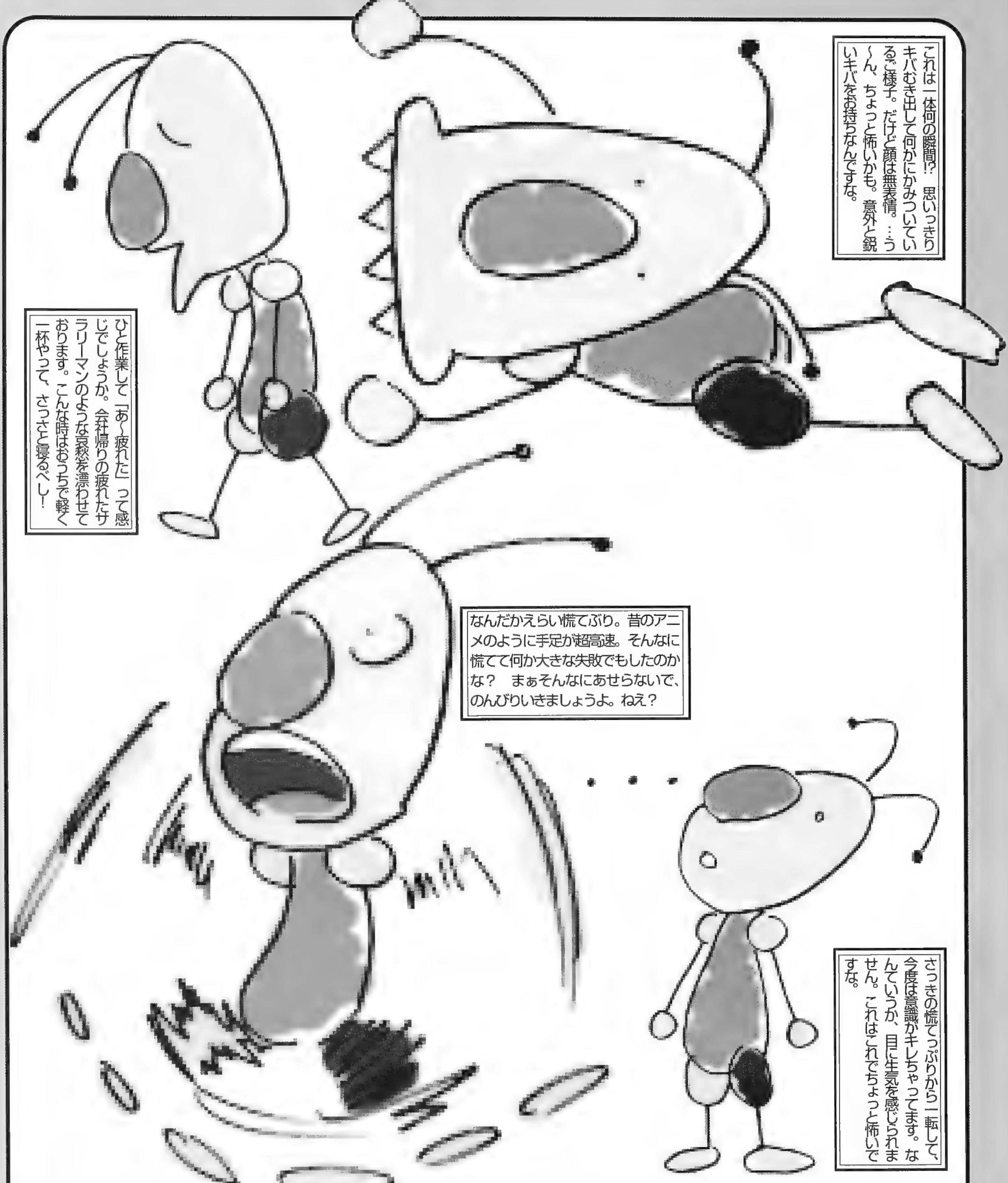
何やらしょんぼりしているねおぽけくん。一体何があったのかな？ いつも元気に見えるけど、時にはこんな一面も。思わず頭をなでなでしてあげたくなっちゃうね。



これがノーマルタイプ（?）。この誰にでも描けそうなイラスト（失礼）が妙に親近感を生み出しております。それにしてもねおぽけくんのモデルって…やっぱソラマメ？



お気楽極楽。眠い時は寝る！ 本能のままに生きるねおぽけくん。でも寝てばっかいないで、早くゲームを作って欲しいな…。ここが我慢のしどころ也！


これは一体何の瞬間!?　思いっきりキバむき出して何かにかみついているご様子。だけど顔は無表情。…う～ん、ちょっと怖いかも。意外と鋭いキバをお持ちなんですな。
ひと作業して「あ～疲れた」って感じでしょうか。会社帰りの疲れたサラリーマンのような哀愁を漂わせております。こんな時はおうちで軽く一杯やって、さっさと寝るべし！
なんだかえらい慌てぶり。昔のアニメのように手足が超高速。そんなに慌てて何か大きな失敗でもしたのかな？　まぁそんなにあせらないで、のんびりいきましょうよ。ねえ？
さっきの慌てっぷりから一転して、今度は意識がキレちゃってます。なんていうか、目に生気を感じられません。これはこれでちょっと怖いですな。

▶ガンバレねおぼけくん（仮）設定原画集



まさに「どビックリ！」な感じ。触覚がダブルでびっくりマークに変化してます！　目や口が顔から飛び出してるのはアメリカのアニメ風（未確認）。



体全部で喜びを表現しております。しかもジャンプ。よっぽどうれしいことがあったんだね♡　…こんな風に、ねおぼけくんはとっても表情豊かなのです。



考え中。ゲーム作りで何か問題でも発生したのかな？　ここがクリエイターのツライところ…って、なんだか実際にありそうだなぁこんな風景…。



「うっひゃあ！」といわんばかりにコケてます。とても見事なコケっぷり。ねおぼけくんって、表情だけじゃなくて、リアクションも恐ろしく豊かなんだね…。

客人は十人十色の巻

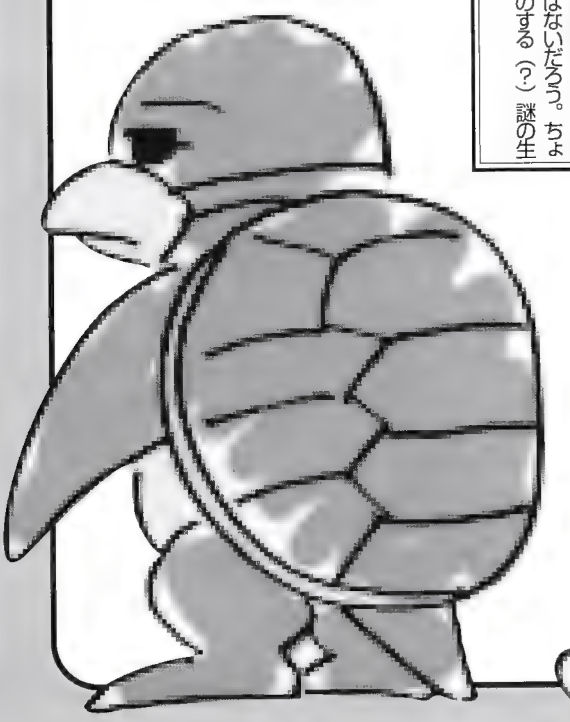
ねおぼけくんを訪ねてくる人たちは、ねおぼけくんの友達だったり全然知らない人だったり様々。超個性的な面々が勢ぞろい。



「ごんぶと」さん…？　し、しかしその鼻から出ているのはもしかして鼻毛ですかい!?　そりゃあまりに長すぎ!　ここまでくるとすでに鼻毛であるかどうか不安になるね。



一見ただの犬っころだけど、「カトリーヌ」というりっぱな名前がついている。ねおぼけくんは近所の犬だと思っているようだが実際のところは…どうなんでしょう？



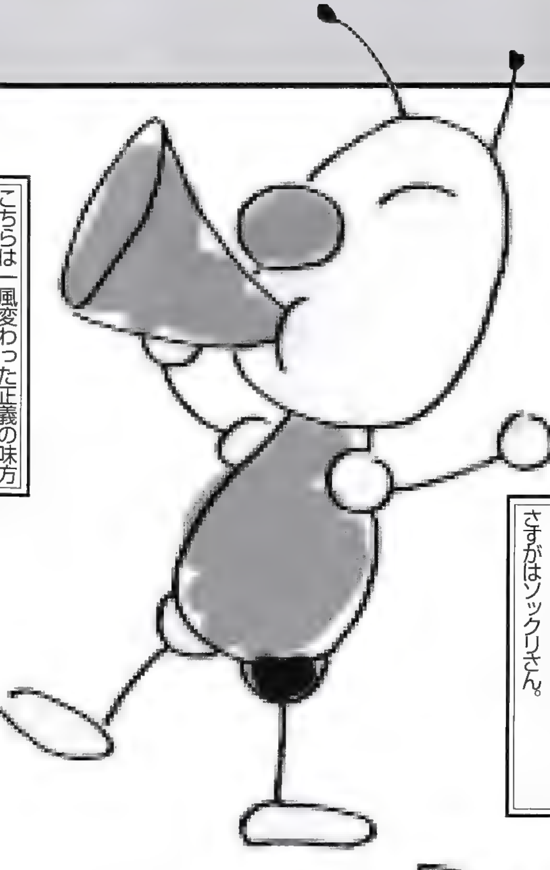
とってもつぶらな瞳の…亀？　ねおぼけくんとの関係は不明だが、間違いなくペットではないだろう。ちょっと危険な香りのする（？）謎の生物。…亀？



危ない!　いつもこんなテンションで斬りかかってきそうなお侍さん。黒目がないのでおそらく暴走していると考えられます。刀は危ないのでしまっておきましょう。



こちらは一風変わった正義の味方風。虫っぽいところを見ると某仮面戦士に似てるような気がするけど、なんだか右腕は悪人って感じ。おまけに半目で眠そうだし。



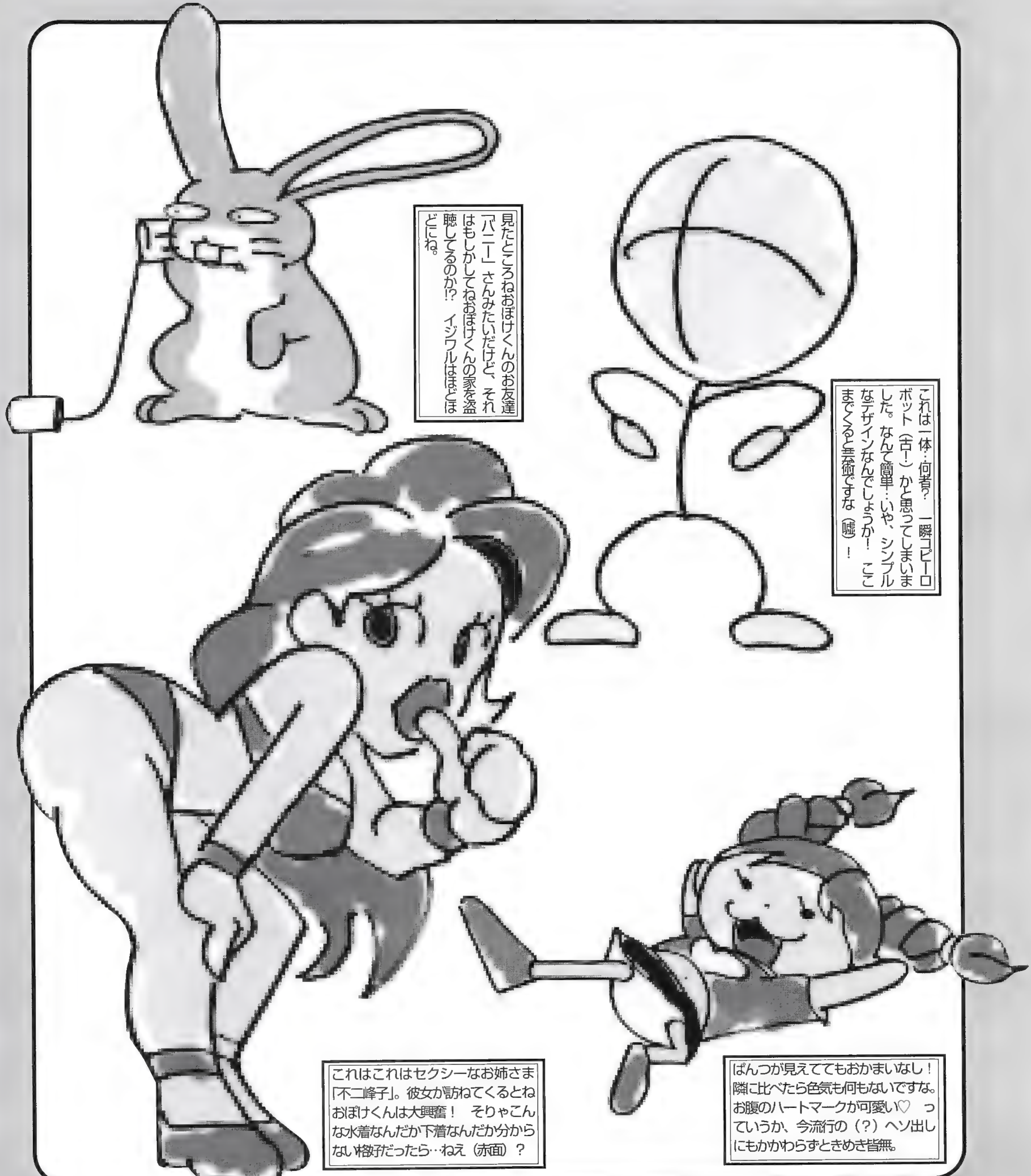
ねおぽけくん…に見えるけど、ただのソックリさん。でも見分けがつく人はまずいないと思われる。モノクロでは分からないが、色もおんなじ。さすがはソックリさん。

酔っぱらったサラリーマンのようだけど、顔は子供。おまけにサラリーマンの必須アイテム「おみやげ」は子犬に変身。ほんとに訳の分からないキャラクターが勢揃い。



謎だらけな人物登場。姿から察するにこの人はマニアなのか？　それとも本職だったりして。コスチュームとは不似合いな四角メガネがチャームポイント。





見たところねおぽけくんのお友達「バニー」さんみたいだけど、それはもしかしてねおぽけくんの家を盗聴してるのか!? イジワルはほどほどにね。

これは一体…何者? 一瞬コピーロボット(古!)かと思ってしまいました。なんて簡単…いや、シンプルなデザインなんでしょうか! ここまでくると芸術ですな(嘘)!

これはこれはセクシーなお姉さま「不二峰子」。彼女が訪ねてくるとねおぽけくんは大興奮！ そりゃこんな水着なんだか下着なんだか分からない格好だったら…ねえ（赤面）？

ぱんつが見えててもおかまいなし！隣に比べたら色気も何もないですな。お腹のハートマークが可愛い♡ っていうか、今流行の（?）ヘソ出しにもかかわらずときめき皆無。

6月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

『餓狼MOW』ついに3位転落! 堂々1位の座を獲得したのは期待の新作『メタスラ3』!!

1 3,647P 2000.5.25発売

メタルスラッグ3 ROM

おなじみ捕虜システムも人気の1つ。10人以上救出してステージクリアするとボーナス得点がもらえるぞ!

2 1,972P '99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 CD

ゲーム時のオプション画面でデモカット機能を設定することができる。勝利画面とエンディングを除くデモ画面がカットされるのだ。

3 1,754P 2000.2.25発売

餓狼 MARK OF THE WOLVES ROM

T.O.P.ゲージの幅は3段階に変更、設定できるが、ゲージの幅を狭くすればするほど、T.O.P.時の攻撃力が上昇するぞ。

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS CD	'98.12.23発売	896P
5	幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜 CD	'99.2.25発売	853P
6	〜幕末浪漫〜月華の剣士 CD	'98.3.26発売	214P
7	メタルスラッグ2 CD	'98.6.25発売	187P
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 ROM	'99.9.23発売	159P
9	リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD	'97.3.30発売	68P
10	幕末浪漫第二幕 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜 ROM	'99.1.28発売	52P

NP ネオジオポケット TOP5

1	ソニック・ザ・ヘッジホッグ・アドベンチャー	845P	2000.5.25発売
2	ガンバレねおぽけくん(仮)	826P	2000.6.8発売
3	幕末浪漫 特別編 月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜	693P	'99.12.22発売
4	メタルスラッグ 2nd Mission	671P	2000.3.9発売
5	ダイナマイトスラッガー	655P	2000.5.25発売

PS プレイステーション TOP5

1	SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	403P	2000.3.9発売
2	SNKベストコレクション 〜幕末浪漫〜月華の剣士	368P	2000.2.24発売
3	SNKベストセレクション メタルスラッグ	114P	'99.9.9発売
4	客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	84P	'99.12.22発売
5	KOUDELKA(クーデルカ)	73P	'99.12.16発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	718P	2000.3.30発売
2	ティンクルスター スプライツ	626P	2000.3.25発売
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	109P	'99.6.10発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	23P	'98.10.1発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12P	'98.3.26発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10 ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 ☎06-6634-4020
4号店 ☎06-6634-5820
7号店 ☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランドー宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4 JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

『KOF'99』土壇場の猛反撃！『餓狼MOW』を抜いて新作前に首位奪還なるか!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクをあげよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	851P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	828P
3位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	598P
4位(3)	武力〜BURIKI・ONE〜	SNK	格闘アクション	506P
5位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	322P
6位(9)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	299P
7位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	SNK	格闘アクション	276P
8位(―)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	184P
9位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	138P
10位(―)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	92P

【総　評】

今月もたくさんの熱い投票ありがとうございます！ 期待の新作『KOF2000』を前に、ベスト10でも変化が見られました。

今回の1位はいつものように『餓狼 MOW』。ロックの魅惑のヘソチラ攻撃に直接ノックダウンされたという人もいれば、あのド派手な技の演出効果がいいという人など、どちらかといえばシステム面よりもビジュアル的要素に人気が集まっているようです。

さて今月の注目は、これまた2位が定着している『KOF'99』。なんと今回1位との差を23ポイントにまで縮めてきました。『KOF2000』登場を前に最後の底力を見せてくれるのか？

そして3位は『KOF'98』。前回から2ランクアップで『KOF'99』に続いております。細かいストーリー設定を抜きにした、1番最初のKOFに近いコンセプトが変わらない人気の秘訣でしょうか。

4位はここ数ヵ月の間で急成長を見せていた『武力』。残念ながら夢の「首位」には届かず、1ランクダウンで4位になってしまいました。しかし大健闘です。

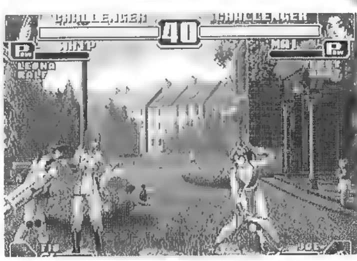
その後『月華第二幕』、『RB』と続き、7位には『KOF EVO』。順調にポイント数を伸ばしています。『KOF'99』とともに『餓狼 MOW』の脅威となるのでしょうか。今後が楽しみですね！

さて今回は再びKOFが大奮闘で、なんと5タイトルがランクインしています。こうなるともう少しがんばって欲しいのがサムライシリーズ。なんとか票を集めてベスト10内にくいこんできてもらいたいものです。

累計では『餓狼 MOW』が順調に順位を上げています。累計ベスト10は目前だ！



今回は僅差ながらも首位を守った『餓狼MOW』



多彩な特典で着々と上位に迫る『KOF EVO』

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	17,763P
2位(2)	リアルバウト餓狼伝説	12,416P
3位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12,290P
4位(4)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,517P
5位(5)	～幕末浪漫～月華の剣士	10,485P
6位(6)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士	10,226P
7位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	9,163P
8位(9)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,685P
9位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	9,272P
10位(10)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	7,971P
11位(12)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	5,912P
12位(11)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	5,972P
12位(13)	真サムライスピリッツ	4,972P
14位(14)	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝	4,623P
15位(16)	武力～BURIKI・ONE～	3,551P
16位(15)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,434P
17位(17)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,866P
18位(18)	侍魂～サムライスピリッツ～	2,623P
19位(20)	餓狼伝説スペシャル	2,377P
20位(21)	風雲スーパータッグバトル	2,356P
21位(19)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,398P
22位(22)	メタルスラッグ2	2,006P
23位(23)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	1,886P
24位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,875P
25位(25)	餓狼伝説3	1,838P
26位(26)	サムライスピリッツ	1,762P
27位(27)	ブレイジングスター	1,505P
28位(28)	マジカルドロップIII	1,145P
29位(29)	天外魔境真伝	971P
30位(30)	メタルスラッグ	872P
31位(31)	龍虎の拳2	865P
32位(32)	パルスター	738P
33位(33)	餓狼伝説2	713P
34位(34)	メタルスラッグX	708P
35位(35)	わくわく7	644P
36位(36)	剣客異聞録 蒼紅の刃	642P
37位(37)	ティンクルスタースプライツ	561P
38位(38)	餓狼伝説	542P
39位(39)	NINJA MASTER'S	512P
40位(40)	ワールドヒーローズパーフェクト	503P
41位(41)	マジカルドロップ2	491P
42位(42)	キング・オブ・ファイターズR-2	464P
43位(43)	キング・オブ・ファイターズR-1	428P
44位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVO	402P
45位(44)	ソニックウィングス3	393P
46位(45)	KOF'96 NEO・GEO Collection	375P
47位(46)	BREAKERS	365P
48位(47)	パズルボブル	362P
49位(49)	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	359P
50位(50)	ビューポイント	322P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡ アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。ゲームについてのコメントも募集中！ 熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

KOF'99 EVOLUTION

ヴァネッサさん最高です！ おネエ様と呼ばせてくださいっス！
その他、背景のポリゴンも文句ナシに奇麗だと思いました♡
●PN／パール（静岡県）

ヴァネッサを使いたいがために DC版を買いました。『KOF2000』では彼女をエディットチームに入れる予定。すごく面白い！ の一言です。
●PN／真田慎之介（広島県）

おまけが多すぎとかいわれようと、僕はおまけが多い方が好き♡ 少し飽きていた『KOF'99』もまたやりたいと思ってきた。
●PN／自然の精霊（神奈川県）

エキストラストライカーの存在は、僕に与えられた試練だと思って必死にポイントためてます。セスやヴァネッサだけでなく、夢にまで見たメタスラキャラのフィオが出てくるなんて、本当に信じられませんでした。使えるまでのハードルは高いけど、高ポイントを出そうと普段のプレイにも熱が入るし、自己のレベルアップにもつながると思います。これからまたがんばって、早くエキストラストライカー全制覇したいです。
●PN／草薙知明（富山県）

餓狼 MARK OF THE WOLVES

餓狼をちゃんとプレイしたのはこの作品からなんですが、今もハマっててやり続けています。プレイする人が減ろうが、私はこれからもやります。
それからロック！ 愛してます。次回作期待大♡
●二瓶ゆかりさん（神奈川県）

餓狼は技が派手でカッコイイ！ 特にテリーのバスターウルフでKOした時は気分がスカッとする（ほたるもカワイイし）。CDの発売が楽しみ。
●PN／真吾の弟子（岩手県）

武力～BURIKI・ONE～

こんなにいいゲームなのに、置いているゲーセンが少なくて滅多にできないのが悲しいです（泣）。すぐにでも家庭用で出して欲しいんですが、出ないんですかねぇ…（泣）。家でも貴人に会いたいです♡
●PN／安井春日（兵庫県）

ある日、テトリスをやっている夢を見ました。起きてからそのテトリス匡体が、右レバー左ボタンだったことに気づきました。武力やりすぎだっつの（笑）。
●大野かおりさん（千葉県）

なんか最初は引いていたけど、無心でカチャカチャやってると面白い。思わずニンマリしちゃう。
●PN／米喰らひ（兵庫県）

1番元のSNK臭いゲームのような気がする。初心大切。
●PN／佐々木努（北海道）

月間 NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！ あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(1)	餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	374P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	340P
3位(ー)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	306P
4位(4)	剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章	SNK	格闘アクション	255P
5位(ー)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	170P
6位(10)	幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	136P
7位(5)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	119P
8位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	102P
9位(ー)	リアルバウト餓狼伝説2	SNK	格闘アクション	85P
9位(ー)	SNK GALS' FIGHTERS	SNK	格闘アクション	85P

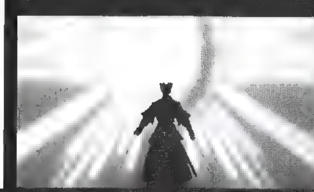
このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑？）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡ ゲームに対する不満をぶちまけよう！

【読者の一言】

剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章

「なんてもったいない」というのが最初の正直な感想でした。OPをはじめとしたムービーはあんなに奇麗なのに、戦闘シーンになると一気に冷めてしまいます（この辺クーデルカと似てる）。
結局は格闘ゲームなんだから、やはりメインを大事に作って欲しかった。これじゃあストーリーだけでまったく意味がない。ナコルルやリムルルは可愛かったけど、それだけではダメなんじゃないかと思う。容量とか専門的なことは分からないからあまりいえないけど、初代サムスピからのファンとしては、待ちに待った最新作がこれでいいのかとかなり落ちこんでしまった。
●PN／小柳彼方（新潟県）

確かにムービーだけは絶品！ このクオリティを戦闘シーンでも…って無理かなあ



初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

Grade-1

ゲームセンターによって様々な違いがあるボタン配置。
今回は初心者格ゲーマーのためにそれらの解説をしましょう。それでは講師の方お願いします～！

講師：修羅騎士　鷹／ヒデ本条／飲み頃KING／ILP-ケンちゃん

「配置いろいろフルマラソン（意味無）」の巻

解析／飲み頃KING

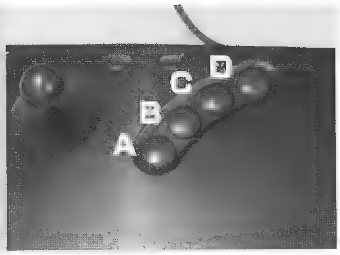
毎度どおもぉ～。最近心身共に荒んできてしまってる予感のする、のみちんっす～。そろそろ体の一部が故障（のみちんサイボーグ説）してくるんではないかと思う今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょおか？

人間体が資本でございます。健康に気をつけて余生を送るようにしたいものですね。

さて、今年も残り少なくなってきていますが（微妙）、元気に今月もいってみましょお！

ボタンの配置あれこれ

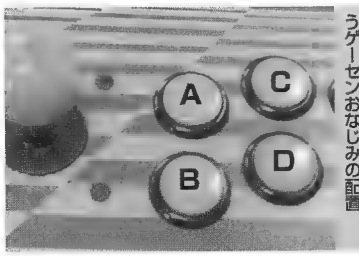
はあい、今月は先月のレバーに続いて、ボタン配置について語っていこうと思うっす。ネオジオはA～Dボタンまでの4つのボタンがあり、標準ではこれが左からA、B、C、Dと並んでいます。しかし、ゲーセンでは筐体によってこ



これが標準の配置。先月の画像の流用ではありません（涙）

のボタン配置ではないものも数多く存在するっす。一般的なものとしては、KOFシリーズに最も多い、

A　C
B　D



上がパンチ、下がキックというゲーセンおなじみの配置

という配置。これは上の段がパンチボタン、下の段がキックボタンという風になっています。家庭用コンシューマー機に移植された場合でもこの設定のものが多いと思います。カプコンのストリートファイターシリーズのボタン配置をそのまま利用した形ですな。そちらのゲームもやっている人は、比較的なじみやすい配置といえるのではないでしょうか。

この配置の利点としては、A＋C、B＋Dといったボタン同時押しがやりやすい点にあります。逆に、こっちで慣れてしまった人は横一列の配置がやりづらく感じるかもしれません。似たようなパターンに、

A　B
C　D

といったものもあります。これは素直に上から順に並べただけのものですね。この2つは最も混同しやすく、ボタンの押し間違えがおこりやすいので十分注意しましょう。

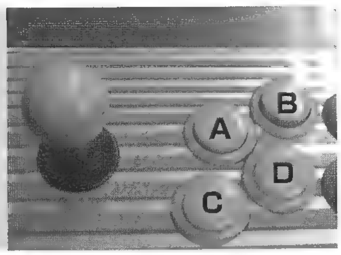
お次はこのパターン。

A　B　C
D　　(D)

これも、そこそこ見かける配置だと思います。しかしこれは…やりづらそうっすね(汗)。Dボタンをあまり使わないゲームであれば、これでもいいかもしれませんが、頻繁に使うようなゲームではなかなか慣れるまで大変かもしれません。余談ですが、

B　C　D
A

…こんな配置もあります。



これは上からABCDと並んでいるパターン。混乱しやすい

元の配置に似てなくはないですが、これもやりづらそうっすねえ～。前述の配置と混乱してしまって、操作ミスをしてしまう危険性が大です。

極めつけの配置はこれ。

D
A　B　C

はっきりいって、無茶です。これはかなりきっつい配置をしてますね。いきなりこの配置でやれといわれても、かなりしんどいのではないでしょうか。

今月のまとめ

いやはや、いろんなボタン配置があるものですねえ。どの配置がやりやすいかは個人によって様々だとは思いますが、やはり「慣れ」てしまった配置が一番やりやすいと思います。ただ、大会に参加しようとして、その会場となっているゲーセンが普段いっているところではなく、ボタンの配置も違った場合は、当日にいきなりやったのでは実力を充分に発揮できないと思います。そこで、何日か前から、そこのゲーセンに通って、その配置に慣れておく必要があるでしょう。

負けたい訳をボタン配置のせいにする前に、自分から慣れるように鍛練することが重要っす！

んでは、今月もここまでぇ。さよ～ならぁ～。

鷹の新リアルファイト ROUND-13

テーマ●夢の格ゲー…タイトル決まる!!

編：ねぇねぇ～『KOF 2000』なんだけどさ、システムとか新キャラの情報が届いたよ。とりあえずコレを見てみて。
鷹：おお!!　やっと情報入りましたかぁ。待ってたんですよぉ（涙）。とりあえず目通しますんでまってくらはい…。バラバラになったキャラとか多いですね。まぁ新キャラが増えたからしかたないかぁ～。
編：なんか新キャラで気に入ったのっているかい？
鷹：ん～（DSP－たろりん&飲み頃KING登場）。
たろ：なんすかね～、お『KOF 2000』の情報じゃないすか～。俺にも見せてください。
鷹：君たち、なんか気に入ったキャラはいるかい？　新キャラで…。
たろ：…（たろは悲しそうに去っていく）。
のみちん：ぽっくんは包がいればいいんでしゅ。他はいらないでしゅ!!
鷹：…ぬぅ。たろはどのキャラも気に入らんかったミタイデスネ。のみちんは、まぁいいや…。とりあえずルチャ（ラモン）とか暗殺者（麟）とか相撲（雛子）とか、早く動いているところを見たいっす。もちろん京や他の旧キャラもね。新キャラでは相撲娘が少し気になりますね…。京とアンディしかとりあえず使いたいのおらんので、もしかしたらGETするっす（笑）。
編：なるほど。じゃシステムについてなんかコメントとかあるかい？
鷹：システムは～、ストライカーなんですけど、使うことのできる場面が増えてるようだから戦術的に忙しく（難しく）なるのは間違いないかな？　攻撃側ではやはり連続技と固めが楽しそう。資料を見ると「攻撃中」にも出せるって書いてあるけど、キャンセルとかでもだせるのかな？そしたら、とんでもない連続技とかができあがりそうっすね（笑）。防御側は起き攻め防止などに使えそうなのがいい感じだと思うっす。あと、1ゲージ消費でストライカーを呼ぶための「ストライクボム」が1つ回復するのも気になるところっす。使い勝手の良いストライカーなら、ゴリゴリ使ってゴリゴリ回復とかが基本になるのかな（笑）?。　んで、次ですけど、アナザーストライカーとかいって、コレどんくらいの量がいるのか気になるっすね…（再びDSP－たろりん登場）。
たろ：なんなんすかね～、俺の予想だとDC版で登場した凱やフィオとかはもちろんのこと、ギースとか藤堂竜白とかも出るんじゃないんすかね～あははははは。俺も気になるっすよ～（なんか上機嫌で去っていく、たろ）。
鷹：（笑）。あ、かわし移動+かわし移動攻撃廃止で緊急回避動作に戻ったね。俺もこれは賛成です…はい（笑）。まぁとりあえず気になるのはこれくらいかなぁ？
編：久しぶりに鷹が真面目（？）に答えてるよ（笑）。
鷹：…（泣）。あ、発売日だけど、やっぱり7月中ですよね？これだけ情報出てるってことは。はぁ～、はよやりたいです～。まぁとりあえずは帰ってUOっとります（笑）。
編：またかい（汗）!?
（※UO=ウルティマオンライン。インターネットを利用したコミュニケーションゲーム）

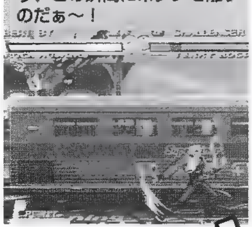
NF攻略陣がお答えする 格ゲーQ&A

　はろ～！　みんな元気かい？　今月も格ゲーQ&Aの時間がやってきたよ。というわけでまず、初めの質問は…

Q『餓狼　MOW』でロックの真空投げ後の「ブレーキング－羅刹」を出すタイミングが合わないんです。どうすれば、上手く発射するタイミングが合うのでしょうか？　教えてください。
●PN／橘　ルイ（福島県）

A：ほいほい了解。う～む……（お試し中）、ちょっとやってみたけど結構タイミングが難しいよね、コレって。引きつけ過ぎると落下してしまうし、早く出しすぎても空振ってしまうよね。

　そこで、肝心のタイミングだけど、はっきりいってコレといった有効な方法はなく、体で覚えるしかない。まぁ、一応参考までに言っておくと、写真の様に相手が体力ゲージの上を通りかかったぐらいのタイミングでボタンを離すとヒットしやすい。だけど、これは相手キャラや「レイジラン type シフト」後の真空投げの後など、条件が変わってしまうとタイミングがずれるので注意しよう。要は練習あるのみってことで。
　ちなみに真空投げブレーキング後の追い打ちは、烈風拳の方が効率がいいです（笑）。


今、この瞬間にボタンを離すのだぁ～！


ほら、ちゃんとヒットしたでしょ。コレで安心だ（？）

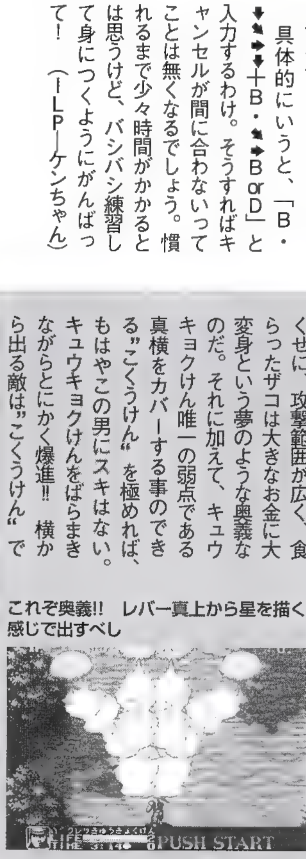
Q『餓狼MOW』でテリーの連続技なんスけど、「しゃがみ弱キック×2→キャンセルバスターウルフ」のヒット数がつながんねえよぉぉぉ！　先生！　教えてください!!
●PN／矢代　智（新潟県）

A：これまた『餓狼MOW』の質問ですね。この連続技ができないとかなりテリーはパワーダウンしてしまうので、今からいう方法を完全にマスターして欲しいです。
　ヒット数がつながってないってことは、キャンセルがかかってません。バスターウルフコマンド（↓↘→↓↘→+B or D）の入力が間に合ってないんでしょう。このような症状の人は、「分割してコマンドを入力」することをオススメするぞ。
　具体的にいうと、「B・↓↘→↓+B・↘→B or D」と入力するわけ。そうすればキャンセルが間に合わないってことは無くなるでしょう。慣れるまで少々時間がかかるとは思うけど、バシバシ練習して身につくようにがんばって！　（ILP—ケンちゃん）

攻略陣オススメ このキャラを使え！

　今月紹介するキャラは、ネオジオ初期に発売された縦スクロールのアクションゲーム『ニンジャコマンドー』に登場するリュウ・イーグルだ。
　そしてこの男、リュウの最大の魅力は、最高奥義のバクレツキュウキョクけんという技。ザコなら一撃、ボスでさえ3回クリーンヒットさせれば倒せてしまうという超強力技のくせに、攻撃範囲が広く、食らったザコは大きなお金に大変身という夢のような奥義なのだ。それに加えて、キュウキョクけん唯一の弱点である真横をカバーする事のできる"こくうけん"を極めれば、もはやこの男にスキはない。キュウキョクけんをばらまきながらとにかく爆進!!　横から出る敵は"こくうけん"でなぎ払う。…全ステージの攻略が終わってしまったではないか。そんな訳でゲーセンで見かけたら1度はプレイしてみて下され。笑えるぞ。
　ちなみに、キュウキョクけんコマンドは、↑↙↖↘↗↓+A。こくうけんは↓↘→+A。コマンド入力と同時にAボタンを連打すると2、3発同時に発射されるので超強力。

これぞ奥義!!　レバー真上から星を描く感じで出すべし



ネオポケの名作をバッチリ徹底攻略!!

ネオポケ攻略

この「ネオポケ攻略」では、今までに発売されたネオポケタイトルから、毎月どれか1つをピックアップして攻略していく。
コーナー第3回目に取り上げるタイトルは、アーケードでも人気を博したシューティングゲーム『コットン』だ!!

攻略／DSP－たろりん

コットン

名作シューティングのネオポケ版を徹底攻略!!

独特のキャラクターや世界観がウケてアーケードで人気を博し、その後多くの家庭用ハードに移植されるなど、ファンの多いシューティングゲーム『コットン』。このネオジオポケット版を徹底攻略！
今回は、このゲームのシステム解析と各ステージのボス攻略を含めたステージ別の攻略法を伝授する。これを読めば勝ったも同然だ!!

メーカー	サクセス	容量	8M
発売日	2000年3月23日	ジャンル	シューティング
価格	3,800円	備考	なし



システム解析

まず、このゲームのシステムを大まかに紹介していこう。アーケード版や他機種版との相違点も多いので、アーケード版を遊んだことのある人も要チェックだ。

ショット

Aボタンを押すと、プレイヤーであるコットンとオプションのシルクが同時にショットを発射する。アーケード版と違い、オプションの数は常に1体で、増減は一切なし。
敵を倒すか、経験値アイテム（黄色orオレンジのクリスタル）を取ると、画面下部の経験値ゲージがたまっていき、ゲージが満たんになると、コットンのショットが1段階パワーアップするぞ。パワーアップの段階はかなり多く、最終的には猛烈な威力になるので、なるべく死なずに進んでどんどんパワーアップさせていきたいところだ。
ちなみに、コンティニューをすると、ショットは最弱段階に戻ってしまうので、後半ステージのボス戦が非常にキツい。コンティニューはせずに少しずつ攻略していくほうが、よりこのゲームを楽しめるだろう。


これがクリスタル。取ると経験値がモリッと増えるぞ

ボム

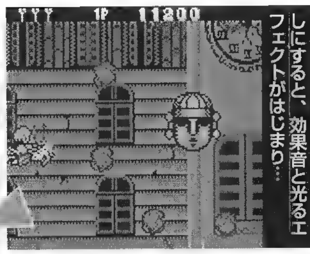
Bボタンを押すと、斜め下に対地攻撃用のボムを投下する。威力が高いので、かたい敵には積極的に当てにいくようにしよう（特に、ショットのパワーが弱いゲーム序盤では重要！）。
目玉のようなアイテムを取ることにより、ボムの性能がアップしていく。その変化は以下の通り。
・初期段階…発射数は画面内に1発。着弾地点で消える
・1段階…画面内に発射できる数が2発に増える。
・2段階…発射数は2発のままだが、地形に沿って進むようになる（ただし、地形に沿うものは画面内に1発しか出せない。2発目を撃つと、着弾地点で消えるバージョンが出る）。
・3段階…2発とも地形に沿って進むようになる。
ボムの性能は、死んだりコンティニューしてもダウンしないようになっている。

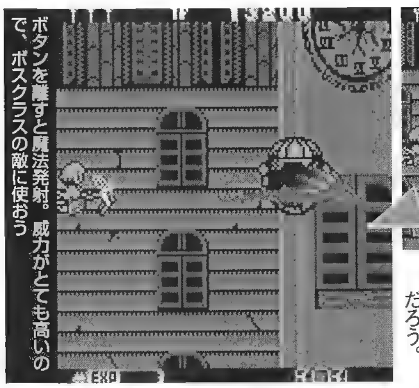

ボムは、下方向の敵を撃つのに便利。レバー操作で軌道が微妙に変わる


目の前をただよっている丸い物体が、ボムのパワーアップアイテム

魔法

Aボタンをしばらく押しっぱなしにしてから離すと、強力な魔法攻撃を使用することができる。威力が高いだけで、敵弾を消したりできるわけではないので、あしからず。使用回数は、画面右下に表示されているストック分のみとなっている。
ストックを補充するには、クリスタルをショットで数発撃ち、赤や青に変化したところで取ればよい（赤＝ファイア、青＝サンダー）。
魔法攻撃は威力が高いのだが、発射までのため時間がかなり長いので、苦手な敵（中ボスなど）に対して計画的に使っていくようにするといいだろう。
ステージクリア時に、魔法のストック数に応じてボーナス点が入ることも見逃せない。高得点を狙うなら、ストックを最大（6発）までためた上で、1発も使わずに各ステージをクリアしていく必要があるのだ。


Aボタンをしばらく押しっ放しにすると、効果音と光るエフェクトがはじまり…

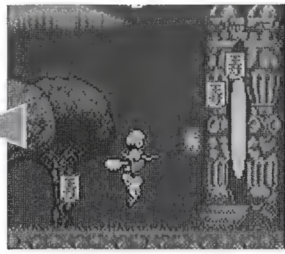

ボタンを離すと魔法発射。威力がとても高いので、ボスクラスの敵に使おう


魔法のストックは、色つきクリスタルを取ることによって補充できる

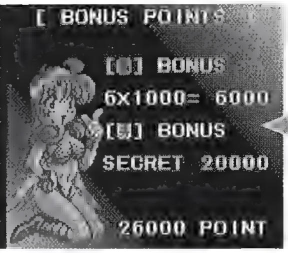
シークレットボーナス

ステージをクリアすると、湯のみ（得点アイテム）が降ってくるボーナスモードになる。湯のみは1つ100点（アーケード版とは違い、色が濃い湯のみを取っても得点は同じ）となっているぞ。

しかし、この湯のみを1つも取らないようにすると、シークレットボーナスとして、2万点＋（ステージ数−1）×2千点を獲得できる。



アーケード版では「ティータイム」と称されていた…気がする



湯のみを1つも取らなければ、このとおり、ビッグなボーナスが！

湯のみを回収するよりも、はるかに得点が高くなるのだ。

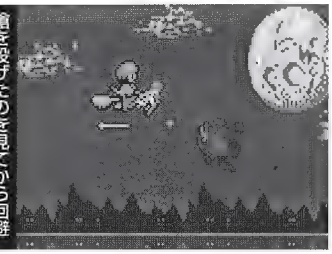
ステージ1では簡単に取れるこのボーナスも、ステージ数が進むにしたがって湯のみのスピードが速くなり、取るのが難しくなっていく。

ステージ別攻略

ステージ1

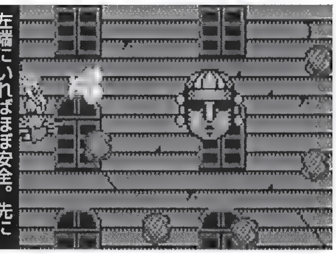
最初のステージだけあって、難しい箇所は皆無といっていい。肩慣らし程度の気持ちでプレイしよう。

唯一、青い悪魔のような敵（以下『悪魔』）には注意が必要。スピードの速い槍を投げて逃げていくぞ。槍は真横にしか飛ばないので、同じラインにいなければOKだ。下半身にショットが当たるようにして撃ちこむか、上からボムを落として倒すといい。



槍を投げたのを見てから回避したのでは間に合わないことが多いぞ

しばらく進むと中ボスが登場。中ボスを中心にして、小さな岩がいくつか衛星状にまわっている。画面左端でショットとボムを撃っていれば小さな岩をすべて破壊できるので、それから本体に撃ちこみにいこう。



左端にいればほぼ安全。先に周囲の小さい岩を全部壊してしまおう

中ボス以後はザコの攻撃が淡々と続く。スコアを稼ぎたい人は、道中で魔法のストックを満たんにしておこう。魔法がたまったら、以後のクリスタルは経験値アップに当て、ショットのパワーアップをはかること。

ステージ1ボス

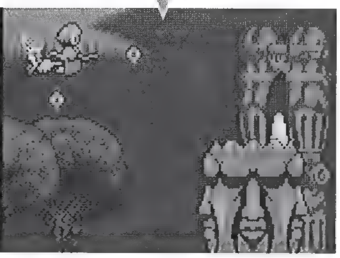
左→右とゆっくり移動したあと、静止して弾を撃つ、というのが、このボスの行動パターン。

移動中は一切弾を撃ってこないので、接近してショットとボムをバリバリ撃ちこんでやろう。

ボスが静止する頃になったら画面左端隅に移動しよう。ボスの攻撃は、頭部から破壊可能弾をまき散らすと同時に、下から4WAY弾を2回撃つというもの。頭部からの弾は、ショットを連打していればまず大丈夫なので、問題は下からの4WAY。『1回目の4WAYが来たらほんの少し右に移動』→『2回目の2WAYは、そこからさらに1キャラ分ぐらい右に移動』という具合に動けば、うまくかわすことができるぞ。



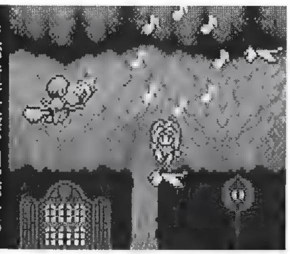
1回目の弾がきたら、ちょいっと右に動いて回避し…



2回目の弾は、そこからグイッと右に動く感じ。慣れてしまおう

ステージ2

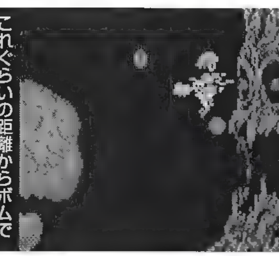
序盤では、飛び上がって音符を8方向に撃つ敵に注意。木に擬態（?）しているので、飛び上がる前にボムで狙い撃ちして倒してしまおう。



これが音符攻撃。判定がけっこう大きいので注意すべし

沼の場面で、下から現れて斜めに突進してくる敵（以下『突進敵』）にも注意。ナメてかかると体当たりされてしまうぞ。この敵は、ここから先でもたびたび出現するので気をつけよう。オプションをうまく配置すると撃ちやすくなるぞ。

中ボスの巨木は、弱点である『目』の目の前（シャレじゃないです）に張りついてボムを連射していれば簡単に倒すことができる。



これぐらいの距離からボムで攻撃。近すぎると、なぜかボムが当たらない

ステージ2ボス

頭、2本の手、胴体という4つのパーツで構成されている。パーツを壊す順番を間違えなければ楽勝だ。

まず、画面一番上で頭の目の前にいき、頭を最初に破壊する。次に、2本の手を、上下移動で回避しながら破壊する。これで、あとは、一切攻撃をしてこない胴体が残るのみ。まったく簡単だ…。

ちなみに、最後に頭を残すと結構ヒドイ目に逢う。1度試してみるといいかも…。



最初に頭を破壊するのがミソ。これを最後に残すと悲惨だぞ…

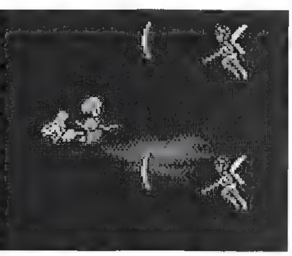


次に手を破壊。動きは遅いので、適当に上下に動けばよけられる

ステージ3

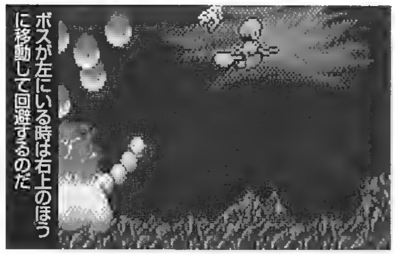
序盤で注意が必要なところは、画面が左上にスクロールする場面。ここでは、右下から突進敵が出現する。画面左上のほうでショットとボムを撃っていればまず大丈夫だが、念のためにオプションを自機の左下に配置して、オプションの弾で自機を守るようにするといい。

しばらく進むと、ウェーブ状の弾を撃ってくる妖精（以



ウェーブの幅はけっこう広いし、妖精の耐久力も高いのであなどれない

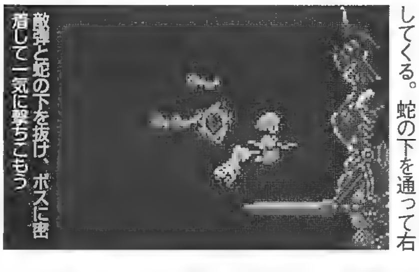
下『ウェーブ妖精』が出現。このウェーブの攻撃判定はけっこう大きいので、速攻で倒せなかった場合はムリに撃ちにいかないほうが無難。


ボスが左にいる時は右上のほうに移動して回避するのだ

中ボスは、右にいる時に撃ちこみ、左に来たら右上に逃げる、というパターンで対処する。背中から噴射する炎弾を破壊して得点を稼ぐこともできるぞ。

ステージ3ボス

頭から、スピードの遅い蛇と誘導弾を同時に撃って攻撃してくる。蛇の下を通って右へとまわりこみ、ボスに接近して撃ちこもう。


敵弾と蛇の下を抜け、ボスに密着して一気に撃ちこもう

誘導弾は2回に1回しか撃ってこない。近づかなければ簡単によけられるので、誘導弾がくる時は遠くで回避に専念し、次の蛇攻撃の時に接近して撃ちこむようにするのもいい。

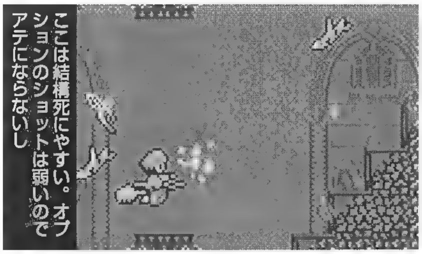
ステージ4

このステージでは、ゆく手をふさぐ壁をショットで破壊して進んでいくことになる。壁の耐久力は低いので、特に問題はないだろう。

道中には数ヵ所スクロールの方向が変化する場面があり、それぞれ注意が必要となっている。順に解説しよう。

まず、1回目の下スクロールでは、上から敵が落下してくるので、なるべく画面の左の方にいよう（地形にひっかからない程度に）。

右上にスクロールする場面では、右上から突進敵が出現。非常に撃ちにくいので、動きをよく見て、体当たりされないようにしよう。右下の方に出現する、斧を投げてくる敵にも注意しておくこと。斧を投げる前に倒してしまえばいいんだけどね。


ここは結構死にやすい。オプションのショットは弱いのでアテにならないし

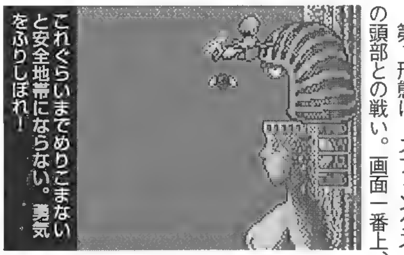
2回目の下スクロールでは、下から突進敵が登場。画面の中央付近が一番危険だ。左上のほうでショットとボムを連射して対処しよう。

説明が前後するが、右上へのスクロールが終わったあと、ウェーブ妖精が4体出現。ラクに抜けるには、下の妖精を倒して残りをやり過ごす方法がおすすめ。

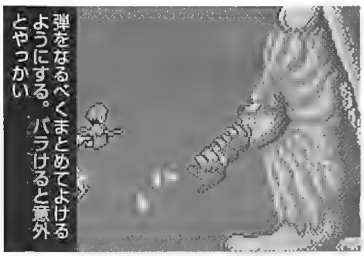
ステージ4ボス

ここのボスはスフィンクスで、2つの形態がある。

第1形態は、スフィンクスの頭部との戦い。画面一番上、ボスの目の前（体が少しめりこむぐらいまで接近すること）が安全地帯になっているので、ここに入って倒す。


これぐらいまでめりこまないと安全地帯にならない。勇気をふりしぼれ！

第2形態では、下半身部分に移動。龍の頭が、弾を3連射してくる。弾のスピードは遅いので、上下移動で簡単にかわせるだろう。連射してくる3発すべてを同じ方に撃たせ、まとめてよけるのがコツだ。


弾をなるべくまとめてよけるようにする。バラけると意外とやっかい

ステージ5

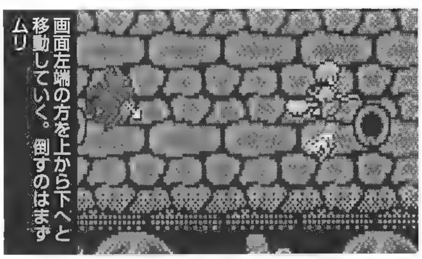
このステージも、スクロール方向が変化する場面が攻略上のポイントとなる。

2回目の下スクロール地帯では、次の①～③の順で敵が出現するぞ。それぞれ対処法を説明しよう。

①悪魔…槍の真横にいないようにすれば怖くない。

②死神…プレイヤーめがけて突進してくる。左上や左下から出現するものは案外やっかい。出現時に右に誘導しておき、うまく左にまわりこんで倒すといいだろう。

③悪魔…右に出現するものは問題なし。下スクロールが終わるころに左のほうに出現するものは、まず倒せないと思うので、右上のほうに逃げるようにしよう。


画面左端の方を上から下へと移動していく。倒すのはまずムリ

中ボスは、8方向に破裂する白い弾で攻撃してくる。写真のあたりにいればほぼ安全なのだが、弾の軌道が悪いと死ぬことがある…。魔法を使って速攻で倒してしまうのがいいかもしれない。


このあたりが一応安全なのだが、完全な安全地帯ではないのだ…

ステージ後半は高速スクロール地帯。ここでは、小さいウェーブを撃つ敵が出現。むやみに正面にいかないように注意しておこう。

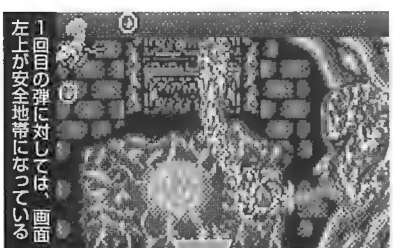
高速スクロールが終わるころに、中央に障害物があって、上下にウェーブを撃つ敵が2体ずつ出現するところがある。ここは、地形の関係上、障害物の下へと進む方が安全だぞ。

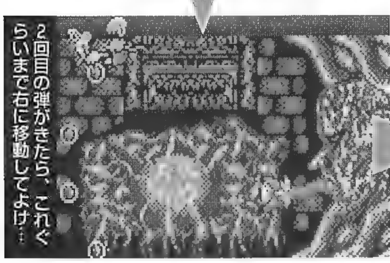
ステージ5ボス

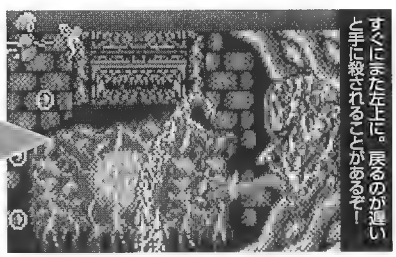
普段は画面左端をキープしよう。左端なら、上下から出てくる手に当たる心配はまったくない。

ボスの弱点部が顔を出したら、しばらくショットを撃ちこみ、弾を撃たれる前に画面左上隅に移動しよう。

弾の回避法だが、『1回目の弾を左上隅でやりすごす』→『2回目の弾は、1キャラ分ぐらい右に移動して回避』→『2回目の弾をやり過ごしたらすぐに左


1回目の弾に対しては、画面左上が安全地帯になっている


2回目の弾がきたら、これぐらいまで右に移動してよけ…


すぐにまた左上に。戻るのが遅いと手に殺されることがあるぞ！

上隅に戻る』という具合に動けばよい。2回目の弾の時は、手が出てこないようになっているので、安心して右に移動しよう。ただし、そのあと急いで左に戻らないと、不意に上から手が出てきてやられてしまうことがあるので注意！　3回目の弾は左上隅にいれば当たらないので恐れずに左上に戻るようにしよう。

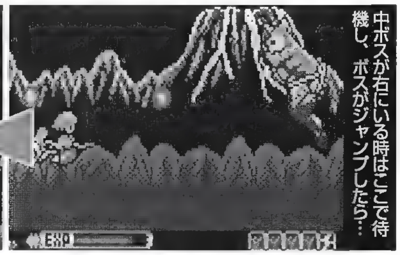
ステージ6

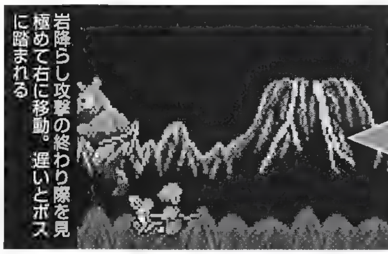
火山のステージ。背景の岩から火弾が吹き出してくる。この火弾は、ゆるやかなカーブを描いて飛んでいるので、よく見て回避しよう。岩の真上や真下にいれば安全だということも覚えておこう。

このステージで初登場となる敵キャラ、ドラゴンも、火弾を撃って攻撃してくる。最初は下に飛び、そこからゆるやかに上にカーブしていく。ドラゴンの正面で、カーブの内側に入って撃ちこんで倒すといいぞ。

さて、火弾のよけ方さえ分かっていれば、道中には難しいポイントはない。注意点はせいぜい、下から突進敵が出てくるところでは自機を上に移動させた方がいい、ということぐらいだ。


火弾の軌道を見切るのがポイント。漠然とよけると追いつめられるぞ


中ボスが右にいる時はここで待機し、ボスがジャンプしたら…


岩降らし攻撃の終わり際を見極めて右に移動。遅いとボスに踏まれる


ボスが左にいる時はここで待機だ。背景を目安にするといいぞ

中ボスはけっこう手ごわいので、くわしく解説しよう。ここでは、自機は常に地面スレスレの高さに置き、左右移動だけで攻撃を回避していくことになる。

まず、中ボスが右にいる場合は、自機は、下の経験値ゲージのうち、「EXP」という文字の「P」の真上に位置しておく。しばらくすると、ボスが天井から岩を降らせてくるが、この岩がすべて消えたら、すぐに右に移動しよう。移動するのが遅いと、ジャンプしてきたボスにつぶされてしまうぞ。

今度は中ボスが左にいる場合。さっきの位置よりも1キャラ分ほど右（背景の山より少し右）に位置取りする。そして、ボスがジャンプしたらすぐに左に動いて、上から降ってくる岩を回避しよう。

ステージ6ボス

巨大なドラゴン。頭と腹から、自機を狙って弾を撃ってくる。漠然と弾をよけようとするだけでは難しいので、完全によけ方をパターン化してしまおう。

まず、ボスは出現と同時に弾を撃ってくるが、画面左上隅が安全地帯だ。

それ以後はボス本体の誘導がポイントとなる。ボスは溶岩の中にもぐって移動し、その出現位置は「ボスがもぐった瞬間に自機がいた位置」をトレースしている。そこで、ボスを常に「左端→右端→左端→…」と、左右交互に画面端に誘導していくのだ。中途半端な位置に誘導してしまうと、弾をよけることが大変困難になってしまうぞ。

ボスを左端に誘導した時は、画面右上隅が安全地帯となっている。ここでボスがもぐるまで待てば、次のボスの出現位置を右端へと誘導することができるぞ。ボスがもぐったら自機を左端へと移動させ、ボスが右端に出現したら、画面左端で上下に移動して回避する（左上から少しずつ下に移動していくとよけやすい）。

そして、ボスがもぐったら自機は右上に…という具合でくり返そう。


ボス登場時の攻撃は、左上が安全地帯（こんなんばっか…）


ボスを左端に誘導し、自機は右上に。今度はここが安全地帯だ

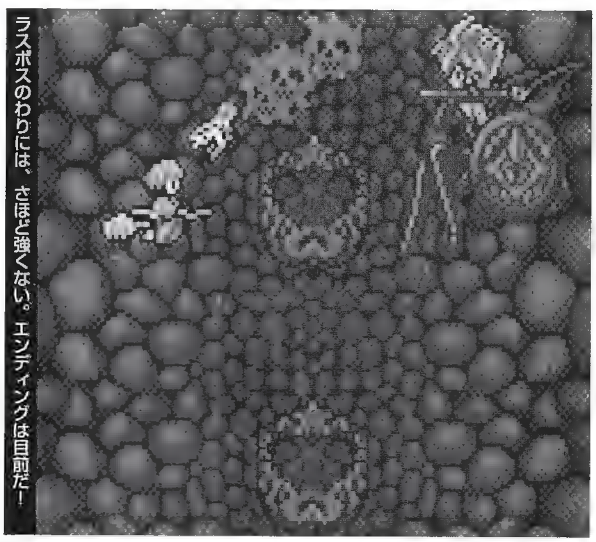

ボスが右端にいる時は、弾を見切って上下移動のみでよける

ラスボス

いよいよ、コットンのライバル的存在、ウールとの一騎打ちだ。

彼女の攻撃は、3つの誘導弾を撃ってくるというもの。普段はウールに接近して撃ちこみ、誘導弾が来たら左→下→右と移動して回避するといいだろう。ラスボスにしては攻撃方法がシンプルだが…。

ここまでたどり着いたからには、ぜひ彼女を倒してエンディングを拝もう！


ラスボスのわりには、さほど強くない。エンディングは目前だ！

君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ
QUIZ × QUIZ

この「クイズ×クイズ」では、クイズ正解者の中から毎月抽選で10人にネオジオグッズなるものを進呈しているそうですよ。貴方も応募されてみてはどうでしょうか。

ふむ、ところで東京都のリエさんですか? ご指名どうもありがとう。今度ウィンドサーフィンでもご一緒していただけますかな?



Q1 クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA~Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ!

1	2		3	4	5		■
6		■	7 E			■	8
9		10	■	11			
	■	12	13			■	C
■	14				■	15	
16	D	■	A	■	17		■
18		19	■	20	■	21	B
	■	22		F			■

A	B	C	D	E	F

【タテのカギ】

1 数あるスパイスの中でポピュラーなもののひとつ。またの名前を肉桂という。アップルパイなどのお菓子作りによく使われる。

2 『サムスピ』の服部半蔵の妻の名前。『月華の剣士』の主人公もこの名前。

3 冬とはまったく逆でモーレツに暑い、まさに今のこの季節を何という?

4 人に知らせないようにしているものごと。秘密にしていること。

5 『餓狼伝説』のキャラ、ジョー・ヒガシの格闘スタイルは何という?

8 『龍虎の拳』に登場するタクマ・〇〇〇は、ユリ・〇〇〇とリョウ・〇〇〇〇の父親であり、極限流空手の創始者でもある。

10 魚を釣るための道具。難しい言葉でいうと、擬餌鉤(ぎじばり)。

13 「面」「仮面」の意。『餓狼MOW』に登場するのは、グリフォン〇〇〇。

14 3人組のことを何という? 音楽では三重奏や三重唱のこともこう呼ぶ。

15 『餓狼伝説3』で登場する香港警察の刑事。クンフーを得意とし、博多弁をしゃべる男。山崎竜二を追ってサウスタウンにやってきた。

16 電気ギターの「電気」を英語にいい変えると?『KOF』七枷社も自分のバンドでこの楽器を担当。

19 いかにも現代的であるさまを「〇〇い」「〇〇な服装」などといっていたものだが、もはや死語中の死語っすね…。

20 〇〇モアゼルとは、フランス語で未婚の女性に対して使う言葉である。

【ヨコのカギ】

1 『サムスピ』のナコルルとリムルルの流儀。ちょっと覚えにくいけど、〇〇〇〇〇〇流刀舞術という。

6 種子から伸び出たばかりの植物。特に田に植える前の稲のことをいう。

7 読書や書きもののために使う台。英語でいうならデスクのこと。

9 プラ〇〇〇、ファッション〇〇〇、〇〇〇チェンジなど。さあ、ここに共通して入る言葉は何?

11 簡単には思うようにならない、ひとすじなわではいかないことをいう。「〇〇〇〇なヤツ」といった使い方をする。

12 日照り続きの時、雨が降るよう神や仏に祈ること。

14 朝食の時には、薄く切った食パンをこれにして食べる人も多い。

15 草薙京―2の好きな食べもの…。ちなみに草薙京―1はメロが好きだそうだ。

16 〇〇・カサモトは『メタルスラッグ』シリーズに登場するキャラの名前。

17 小麦粉をねって糸状にした食品。矢吹真吾の好きな冷凍うどん、アンディ・ボガードの好きな納豆スパゲティ、ロバート・ガルシアの好きなヤキソバなどはこの類に入る。

18 『KOF』の怒チームにいる青い髪の少女。本誌人気投票で今回は総合第4位を獲得!

21 「人の〇〇見て我が〇〇直せ」。昔から伝わる有名なことわざのひとつ。

22 今回の本誌人気投票では見事第1位に輝いた、もう一人の怒チームの少女が愛用しているムチの名前。

Q2 読者投票で決まる!! ランキングクイズ SNKゲーム 私服を見てみたいキャラは誰?

好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまり!

今回のお題は、読者の矢代智さんから届いた要望を参考にして作らせてもらったぞ。ありがとう!

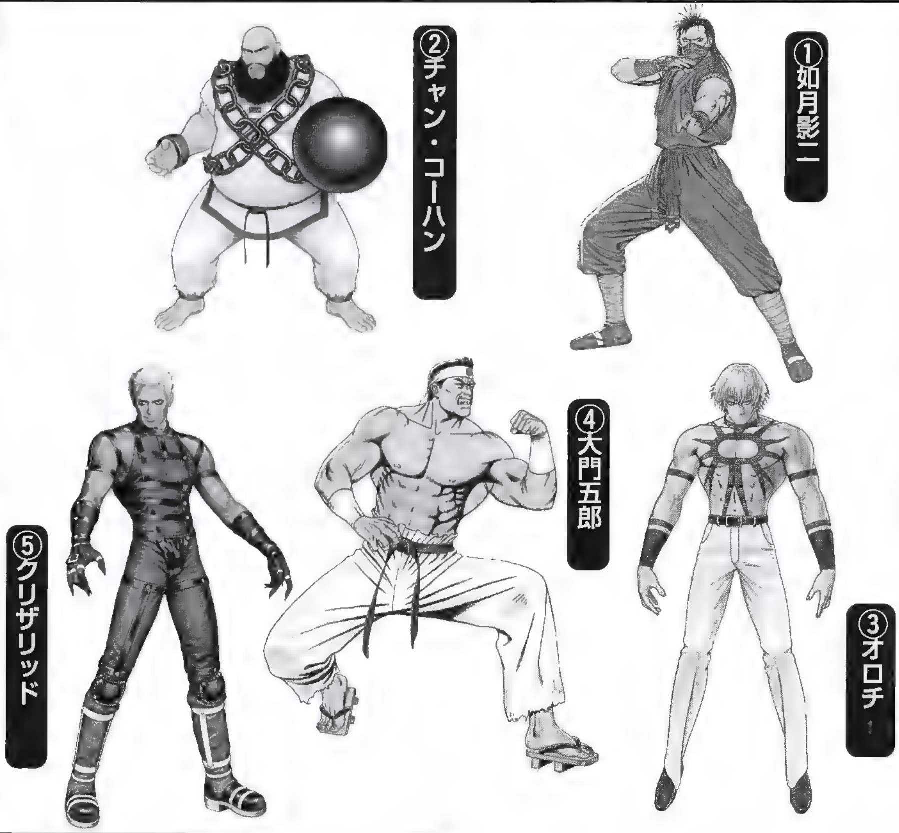
それではさっそく問題。以下にあげる5人のキャラは、SNKゲームの中でも特に個性的ないでたちの者ばかりである。

今回は特別に『KOF2000』発売を記念して、過去に登場したことのあるキャラにしぼってみたぞ。

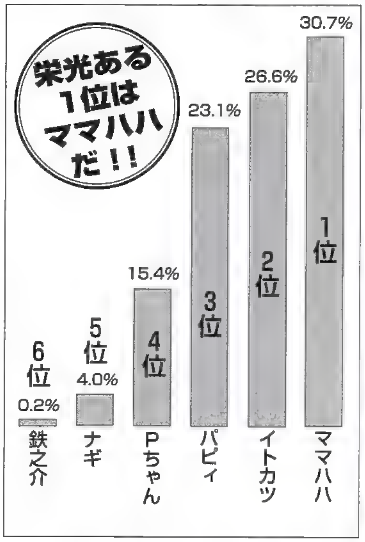
さてそれでは、この中で私服姿を見てみたいキャラナンバー1を決めるとしたら、どのキャラかな? あなたが1番だと思ったキャラの番号を1つ書いて送ってね。

読者のみなさんからの応募を集計して、1位となったキャラとあなたの予想が合えば正解になる。

果たしてこの中で一番私服姿を見てみたいキャラとして選ばれるのは果たして誰か?



6月号ランキングクイズ結果発表!!



6月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNKゲームベストオブアニマル」は、⑥番「ママハハ」(『サムスピ』シリーズ)に決定!

2位には、①番「イトカツ」(『餓狼』シリーズ)、3位には④番「パピィ」(『サムスピ』シリーズ)が選ばれたぞ。

イトカツとの激しいトップ争いを制して見事な勝利をおさめ、栄冠を勝ち取った。

おめでとうママハハ!

●読者からのコメントを一部掲載

少女1人持ち上げるパワフルなキミに一票!/なんていったってタカですよ/ママハハがいないとナコルルの技使えないし



クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1～Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「8月号クイズ×クイズ」係

締切りは8月9日(必着)。発表は10月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

6月クイズ×クイズの答え

Q1:ビックリマン
Q2:⑥ママハハ

6月クイズ×クイズ当選者

松嶋阿弥香・福岡県/藤田卓也・宮城県/原真里香・三重県/渡辺達也・埼玉県/大西香名・愛媛県/大橋史・東京都/谷口早苗・富山県/森島孝臣・熊本県/牧美沙・大阪府/田中達也・京都府
(敬称略)

6月クイズ×クイズ クロスワード解答

1リ	ズ	2ム	3コ	4ミ	ッ	5ク	■
ー	■	6シ	マ(E)	ヅ	■	7ロ	8サ
リ(D)	■	ヨ	■	9キ	10ュ	ー	バ
ン	■	11ク(C)	12セ	■	13ウ	ン(F)	■
14ナ	ギ	■	15イ	リ	エ	■	16ス
イ	■	17シ	シ	■	18ツ(B)	19ナ	デ
20ツ	21キ	ノ	ヨ	22ル	■	イ	■
■	23ム	ビ(A)	■	24ス	テ	フ	ダ

A	ビ
B	ッ
C	ク
D	リ
E	マ
F	ン

短期連載

目指せ編集者

7月号から始まった、「ネオジオフリーク」読者のためのエディター養成講座「目指せ編集者」。
本を作りたいがどうしたらいいのか分からない人、すでに同人誌を作っているけど今イチうまくいかない人、もちろんプロの編集者を目指す人にもきっと参考になるはず。まずは、読んでみて下さいませ。

編集の基本技術を習得してキミも1年後には編集者だ!!

その2：具体的な作業の内容〈情報収集／編集会議など〉

7月号では「その1 仕事の内容と編集作業の基本的な流れ」と題して、編集者という職業の概要と、主な作業の流れを解説してきた。実際、編集の現場では急速なデジタル化が進んでいる過渡期にあり、ここ数年で"版下"という概念から"データ"という概念へと急速に移行し、編集者が行う仕事の質も大幅に変わっている真最中だ。要するに、こうして読者のみんなに編集の作業を紹介していく間にも、どんどん進化していっているというわけ。

さて、そんなことを踏まえつつ、今回からは「具体的な作業の内容」として、実際の作業を流れに沿って見ていこう。まずは、〈情報収集〉〈企画の立案〉〈編集会議・担当者分け〉〈台割作成（ページ立て）〉〈スケジュール〉の5つの作業を解説。これは、ある意味で最も編集者らしい部分といえるところで、自分がどんな雑誌を作りたいのかを具現化するのに必要な、ポイントとなる作業である。プロになりたい人も、同人誌をバージョンアップさせたい人も、しっかり読んでおこう。

編集者は体力勝負とはいうものの、やはり知力とセンスも大切だ。感性を研ぎすませながら、いつでも好奇心の塊となって、街中を徘徊しながら、日々暮らしているのである。では、本編へどうぞ。

情報収集

まず、雑誌作りで最も重要なのは、ネタ集め＝情報収集である。これはどんな分野の雑誌を作るにしても避けては通れないもので、極論をすればこの時点で内容の善し悪しが左右されるといっても過言ではない。

例えば、読者のみんなはどのような目的で「ネオジオフリーク」を愛読していただいているのだろうか。おそらく、最新ソフトの情報を知りたかったり、ゲームの攻略法などをマスターしたいという人が多いのではないかと思う。この時にもしお目当てのゲームの記事がなかったら、がっかりしてしまうのではないだろうか。そんなことがないよう細心の注意を払い、編集部ではアンテナを張り巡らしながら、昼夜を問わず情報を集めている。そして、メーカーの担当者と密に連絡を取り合い、イベントやショップへも足繁く通っているというわけ。当然、街を歩いていても、『GAME』の文字が視界に入れば、キラッと瞳が輝いてしまうもの。

これは基本的に、どんな業界でも同じことである。音楽の業界ならば、まず広報担当者へ頻繁に連絡をとり、その月のタイミングに合ったリリースタイトル（8月1日発売号なら8月中にリリースされるタイトル）を聞き出し、できるだけ詳しい情報を入手する。ギリギリのスケジュールで制作している場合は、紙資料が間に合わないこともしばしばで、そのような時はレコーディングスタジオなどの制作現場へ直接押し掛けることもあり、ゲームの世界と同様、シビアな進行管理が必要となる。

月刊誌の命は、より新鮮な情報を正確に分かりやすく読者へ届けることにある。ゲームや音楽業界のようにライバル誌が多いと、「あの雑誌には載っていたのに、これには載ってないじゃん」と読者にいわれないよう、情報のもれには気を付けなくてはならない。いきなりやってくるおいしいネタにありつくには、いつでも物事の動きに敏感であることが必要。

もちろん、直接ゲームに関わりのないようなことでも、興味をもって接していかなければ、限られた情報しか集まってこないものだ。何が今、1番面白いのかを探し当てていくのが、大切だ。



ブースを出展する側もユーザーの反応に直接触れられる大事な機会だ



展示会では多くの関係者が集まり、有益な情報を得ることができる

企画の立案

こうして集めた情報をもとに、それをどのように誌面へ反映させていくかを考えていく。これが企画の立案だ。

例えば、いよいよ「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」が登場する。メーカー側から資料や写真など素材も集まってきた。これらをもとにして、「ネオジオフリーク」でも特集を考えるとしよう。まず、はじめに手を付けるのは、何をメインに読者へアピールするかである。今回登場するキャラの紹介、ストーリー、システムなど、ゲームをはじめるに当たって、必要な知識をビジュアル的に見せていく。そして、技解析やコマンドなどを取り上げる…といった流れになるだろう。こうした流れについても企画の段階で考えておくと、編集会議の時に、他のスタッフにも分かりやすく説明でき、自分で立てた企画を通しやすい。そして、誌面は何ページで、4色（カラー）か1色か、執筆者、デザイナーは誰に頼むかなど、大まかなフォーマットも決めておく。「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」は大きなネタだから、料理の方法もいろいろ考えられるはず。

できればこの時点で、企画の進行が決まっていれば、執筆者へ原稿の依頼をしておくとよい。依頼の方法は直接会って打ち合わせをしたり、電話やFAXで済むものもある。その際、〝企画書〟というものが必要となってくる。主な項目としては、

1 依頼するテーマ、内容
2 企画全体の構成
3 原稿の文字量（400字詰原稿用紙●枚など）
4 原稿の締切日
5 原稿の受け渡し方法（郵送、FAX、FD、メール等）

などがあげられる。

こちらの雑誌を知らない執筆者には、雑誌の体裁や内容、部数、読者対象などを記した〝媒体資料〟と呼ばれるものや、会社案内なども用意しておいた方が親切だろう。

企画を立てることは編集者ならではの作業なので、センスもスキルも存分に問われてくる。しっかり磨いておこう。編集を専門に教育する機関でも、授業で教えてくれるとはいえ、やはり現場で経験してなんぼというものだ。出版物だけでなく、ニュースや情報番組もマメに見る習慣を。

原稿が遅れたり、内容が今イチだったなどして、自分の思い通りに作業が進まなくなっても、それは執筆者の選択が間違っていたり、企画書の内容がよくない、きちんと打ち合わせをしていないなど、編集者の責任によるものが大きい。経験を積んだ編集者は、企画の段階からすでに記事の仕上がりまで見えてくる。

「月刊◎◎△△」
連載「愛犬のためのしつけ講座」
ご執筆のお願い

愛犬家のための専門誌「月刊◎◎△△」では、以前から読者からの要望の高かった「愛犬のためのしつけ講座」をこの度、連載として企画いたしました。本誌が行ったアンケートでは、“取り上げてほしいテーマ”として、50%以上の支持を集める関心の高さです。これを踏まえ、愛犬家の皆様が気軽に行えるしつけ講座として、イラストや写真を豊富に使い、やさしく解説していきます。即実行できるものとして、毎回大きなテーマの他に、より具体的な小見出しをつけ、図版に合わせた形で展開します。

◎掲載内容
1 犬の性格／心理を知る
2 犬の能力を知る
3 しつけの必要性
4 訓練の方法を決める
5 訓練に必要な道具
6 声符／視符
7 ほめ方／しかり方
8 服従動作
9 トイレ／食事
10 室内／屋外でのしつけ
11 問題行動
12 応用動作

◎文字量など　文章量＝400字詰原稿× 10～ 15 枚程度
・本誌 4 ページで展開
・締切＝8月26日　以降、毎月26日締切
・原稿受渡はFAXまたはメールで
・10月号から計12回

〒○○○-○○○○
東京都文京区水道△-△-△
(株)☆☆☆☆☆☆　編集部
TEL 03-◇◇◇◇-◇◇◇◇
FAX 03-▽▽▽▽-▽▽▽▽

【企画書例】
何を目的とした企画なのか要旨をはっきり記し、掲載内容を具体的にあげる。その際、掲載回数分を提示するのがポイント。文章量など取り決めも明示しておかないと、あとあと問題が出てくる場合もある。もちろん、依頼者の住所、会社名、電話番号なども書いておく。

編集会議・担当分け

雑誌の月号をどのように作っていくかを、編集部全体で話し合うのが編集会議だ。ここで、特集は何を取り上げるのか、連載原稿は集まっているのか、企画物はあるのかなど、雑誌の骨子を出し合っていく。この場で自分の温めている企画などを提出して、本誌に反映させていけるようになると、編集者の楽しみが出てくる。

例えば、インタビュー記事の多い音楽誌などでは、担当編集者の間で、自分の取り上げるアーティストをできるだけ大きく扱っていきたいとページ数を取り合ったり、今はそれほど注目されていないが、今後ブレイクが予想されるアーティストの見せ方をどうするのかなど、激しいやり取りもあると聞く。何か、かっこいいですな。

これは音楽に限らずゲームでも同じことで、自分の好きなゲーム、注目しているゲームを大きく取り上げたいと考えるのは自然なことだ。「ネオジオフリーク」読者のみんなも、「もっとこのゲームを大きく取り上げてほしいなー」と思ったことは1回や2回ではないだろう。それは、編集者も同じこと。いつも、悩んで作っております。ただし、それが全体のバランスを崩したり、的外れなものになってしまうといけないので、こうして編集会議を開き、客観的な意見を聞いていくわけ。雑誌全体のバランスとひと言でいうと簡単だが、これをうまくとるにはそれなりの経験とセンスが必要。

この編集会議を経て決定した月号の内容を、各担当者ごとに分担し、それぞれが責任をもって作業を進行していく。その際、各自の負担に無理のないよう分けていかないと、作業に入った時に困ったことになる。これを見極めるのも編集長の仕事。

通常、編集会議は1号ごとのものと、3号先、6号先、そして年間を通してのものなど、目的によっていくつかのパターンがある。1号ごとのものは、すでに前から内容が決定しているものの確認の意味合いが強く、進行状況の報告が中心になる。

スケジュール

こうしてできた台割をもとに、発行までのスケジュールを立てていく。

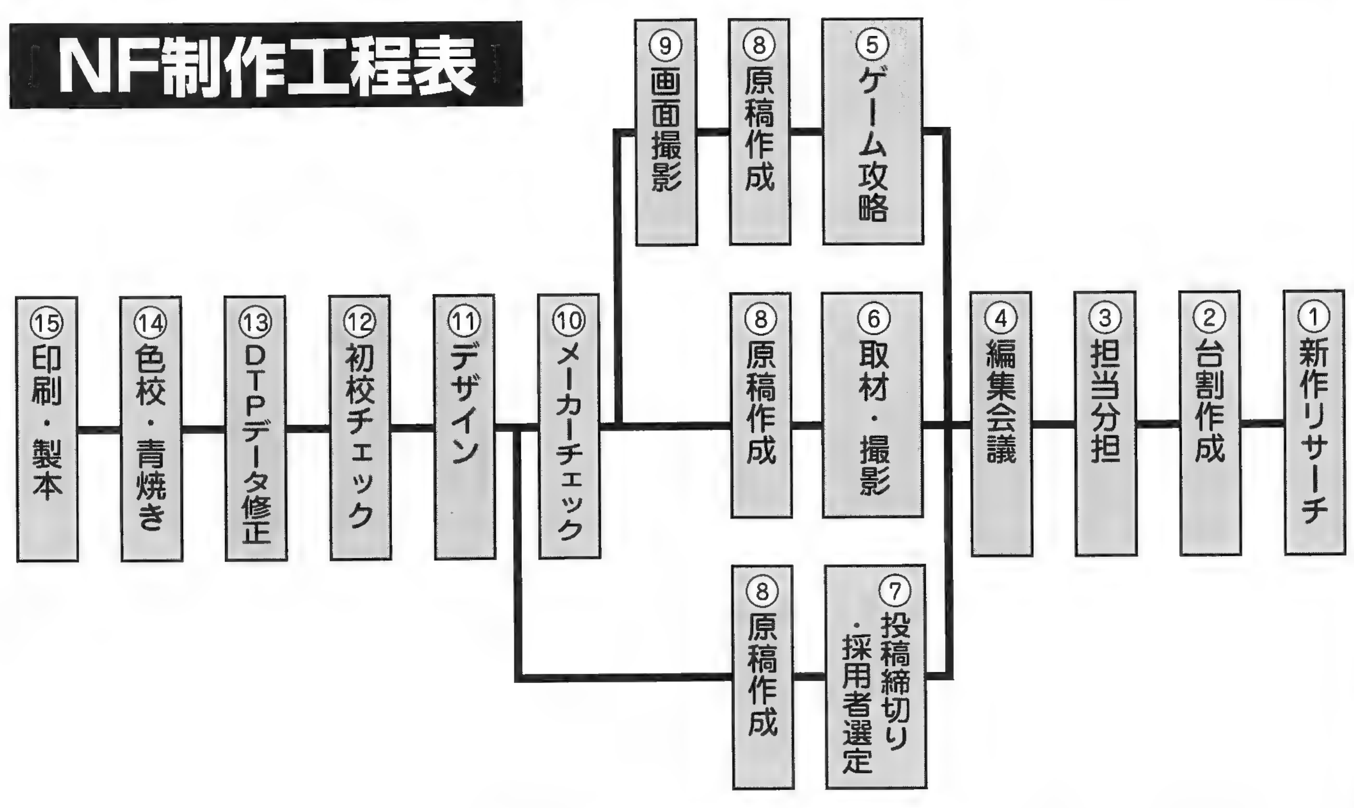
まず、台割を印刷所へ送付し、何日までにデータや図版原稿類を入稿すれば、予定通りの発売日に読者の手許へきちんと届くのかをスケジュールとして出してもらう。この間、1色ページに指定した通りの写真や原稿が入っているか、デザインと合致しているかなどをチェックする"青焼き"、それに加えて4色ページの色味がきちんと出ているかをチェックする"色校"などが出てくる日もきちんと設定しなくてはいけない。そして、それをチェックしたあと、印刷所へ戻す日も出してもらう。この印刷所から出るスケジュールがきちんとしていないと、作業が滞ることもある。これに合わせ、編集部でも各コーナーの作業進行や入稿のスケジュールを立てていく。例えば、9月1日の発行の雑誌を制作すると仮定したら、多少作業は重なるが、1か月の大まかな流れはこんな感じになる。

1日～10日　編集制作
↓
11日～15日　ゲラ読み、データ／図版原稿入稿
↓
16日～19日　青焼き、色校
↓
20日　責了

取り上げた「情報収集」「企画の立案」「編集会議・担当者分け」「台割作成（ページ立て）」は1日の前に終了していなくてはならない。印刷所によって、若干の違いはあるが、ほぼこの日程が目安となるはず。

スケジュール通りにすべてが運ぶとは限らないが、時間が押すにつれ、作業の遅れを取り戻すのが難しくなり、特に責了の日は遅らせることはできない。このあとの印刷所での製本までのスケジュールを狂わせることになり、致命傷となってしまうからだ。

NF制作工程表



台割作成(ページ立て)

編集会議で決定した内容をもとに、特集、連載、企画ものなど具体的なページ数を設定し、掲載広告と合わせて、月号の総ページ数を決定〝台割〟を作成していく。

台割とは、各ページに何が入るのかを図表化したもので、担当者やスケジュールなどもそこに書き込めるようになっている。基本的には編集長が作成する場合が多く、雑誌をトータルで見ることができないと、なかなかうまく作れない。これが作れるようになるとコンテンツ（目次）も作れるようになり、編集者としては、成長したといえる。ページ数や企画の多い場合、スタッフの多い場合などでは、より複雑になる。

台割の大きな役目は、どこに何の企画が入っているのか、誰が担当しているのか、進行状況はどうかなどの情報が、ひと目で確認できるところにある。複数のスタッフで制作している場合は、この段階で台割ができていないと、あとで混乱することに。突然、大きなネタが入ると、若干ページが動くこともある。まれに1人で制作している場合は、ひと通りゲラが出て、広告の入稿が終わったあとで、総ページ数のメドがついてから台割を作る場合もあるが、あくまでもこれは掟破りの方法ということで。

台割のページ立ての概念を簡単に説明すれば、印刷する際、大きな用紙を16分割してこれが1ページとなることから、16の倍数で考えていき、1～16ページ＝1折、2～32ページ＝2折…となる。この〝折〟は最終折に限って4の倍数で切り捨てることができる（80ページで終わるところを68ページ、72ページで終了など）。

基本として、4色（カラー）の折はカラーページのみ、1色の折は1色ページのみ。ちなみに、「ネオジオフリーク」8月号は4色が6折、1色が3折、合計144ページとなっている。なお、本誌では使用していないが、1色ページ（黒のみ）にもう1色を追加した2色ページ（黒＋赤など）や、オレンジ、ピンクなどの色紙を使用するページなども作品によってはある。

どんな書物を制作するにも台割は必要で、それは前述したように本人のみが内容や進行を確認するだけでなく、印刷所、スタッフなどもしっかり把握できるからである。常にこれを見ながら、今後は編集の作業をすすめていくことになるになるので、ほぼ確定した内容である方がよい。

月刊「◎◎△△」8月号　台割

表1	表紙		
表2	AD 1		
表3	AD 2		
表4	AD 3		

1	特集		
2	愛犬との		
3	楽しい旅行		
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20	AD 4		
21	AD 5		
22	新連載		
23	しつけ講座		
24			
25			
26	犬種図鑑		
27			
28			
29			
30			
31			
32			

33			
34	ドッグショー		
35	レポート		
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42	コラム		
43			
44	グッズ特集		
45	首輪		
46	ハーネス		
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60	コラム		
61	AD 6		
62	AD 7		
63	AD 8		
64	AD 9		

65	コラム		
66	読者のページ		
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78	AD 10		
79	AD 11		
80	AD 12		
81	AD 13		
82	AD 14		
83	ニュース		
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90	プレゼント		
91			
92	マンガ		
93			
94	AD 15		
95	AD 16		
96	奥付		

【台割例】
1番上の別枠となっているスペースには、表紙まわりを書き込む。これはあくまでもベーシックな形なので、制作する作品によって、使いやすいように加工していく。「ネオジオフリーク」では、もっと細かく記すことのできるタイプを使用している。号なども書いておく。

パオパオカフェ1号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

私にはいきつけの書店があって、必ずといっていいほど、NFはそこで購入します。

NFに限らず、ネオジオ関係の本もその店で買っているせいか、いつの間にやら店員さんに「ネオジオ子」とニックネームをつけられていました。

そしてこの前、こんなことがありました。

9日の開店直後に例の書店にいき、ゲーム雑誌のコーナーへ足を運ぶと、NFが束になってビニール袋に入っていました。店員さんも忙しそうだったので声をかけそびれ、ひとりでその辺をうろうろしていました。すると店員さんが「ネオジオフリーク？」と声をかけてくださったのです！ うれしい反面、「顔覚えられてる？」と複雑な感じにもなりました。

今では「ジオ子ちゃんまたきてるよー」などと店員の方たちの間でいわれるほど、さらに常連になってます（笑）。

★PN／九藤"ジオ子"真月（神奈川県）

編：ってコトは「ネオ」が名字になるわけネ♡ いつもNF買ってくれてありがとう。これからも応援ヨロシク!!

だいぶ前のことですが、学生時代、私の家は学校から近いこともあり、たまり場になっていたのです。

ある日総勢8人が集まって、『KOF'96』や『斬サム』などで朝の4時頃まで遊んでいました。

その数日後、不動産屋からTELがあって「近所の方からうるさいと苦情があった」とのことなのです。くわしく事情を聞くと「男の人を連れこんで、何をやってるのか知らないけどイカガワシイ」といっていたそうです。

だけど私は女子大に通っていて、その日集まっていた友達も女のコばかりでした。どうやらその近所の方は、格ゲーの男性キャラの声を、実際にいるものと勘違いしたらし

（朝井）



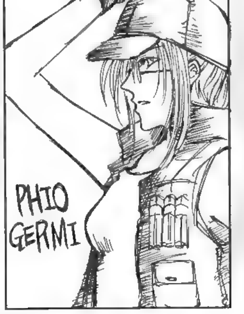
●PN／くろの冬御津（千葉県）
これはまぁ確かに、ある意味『KOF2000』の新情報よりも気になる存在。…っつーか、口からもう1匹出てますよ♡



●PN／篁凌羽（神奈川県）
新コスチュームにて新作が出てくれたら申し分ないのになぁ…。それにしてもなんだか別のゲームみたい（笑）。



●PN／リアルマルミ（長野県）
気合い入ってます！ この勢いは誰にも止められないぜ！ …珍しく（涙）マジメなケンスウでした♡

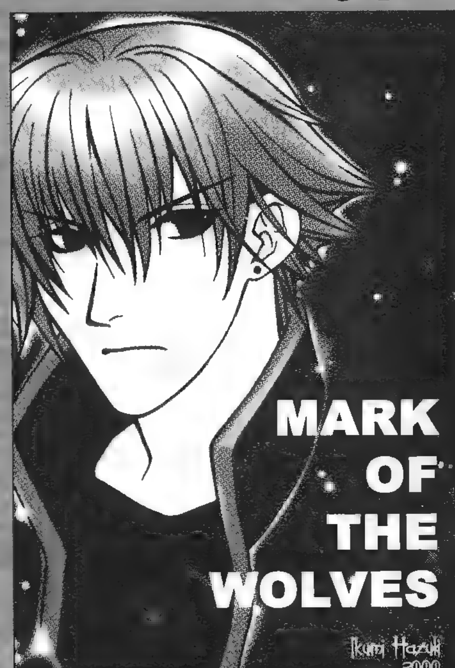


●PN／加藤秋崇（富山県）
『KOF'99 EVO』ではエキストラストライカーとして登場！ 『KOF2000』でもぜひ出場して暴れてもらいたいものです！ 戦車つき希望！



●PN／九頭巳カヒロ（大阪府）
ロックのヘソチラにはやや劣るものの、翼オーラ（？）人気も高め。ちなみにCD版ですが、今のところ予定にはないそうです…（泣）。

PaoPao賞



いのです。

私は「心当たりありませんから」とごまかしましたが、それ以来格ゲーをやる時はボリュームに気をつけてプレイしています。

今もその家に住んでいますが、苦情はありません。

●PN／R・J（千葉県）

編：ゲームを知らない人にしてみれば、外から声だけ聞くと確かにびっくりしてしまうだろうなァ（笑）。でも、R・Jさんはその後きちんと注意しているのだからエライ！　（朝井）

この前、ドラマを見ていたらゲーセンでゲームしてるシーンがあった。で、結構まわりには人が集まってて、私は「どうせまた訳分かんないのだろうなぁ…」と落ちこんでいたらなんと！　がっ…が…餓狼!?　うれしくてはしゃいでたらさらに！　その後ネオポケがっ！

どうしてこんなにSNKからんでるの!?　すごくうれしくてたまりませんでした。さすがSNK様！　…ビデオとっときゃ良かった…。

●PN／みちゃった（新潟県）

編：とてもうれしい偶然でしたね。ビデオにとっておきたかった気持ち、よ～く分かります。ところで、一体何のドラマのシーンだったのかが気になりますね～。　（朝井）

先日『餓狼MOW』をプレイ中、ゲーマーの友人からいわれた一言、「あんどん（あだ名）、左手が全然動いてない」。ガーン!!!　…と、私はショックを受けたのですが、そこで気づいたことが1つ。

今さらですが、何で左がレバー、右がボタンなんですかねぇ？　だってレバー操作の方がどう見てもボタン操作より複雑だと思います（例外もあるけど）。

左利きの方には失礼かもしれませんが統計的に右利きの多いこの世の中で、どうしてこういう配置になったんでしょう？

ま、かといって、次の『KOF』は右レバー左ボタンだ！　なんていわれてもきっと困るんでしょうけど（笑）。

でも家庭用で逆バージョンコントローラーとか出たら面白いかもしれない。人によってはやりやすいかも？

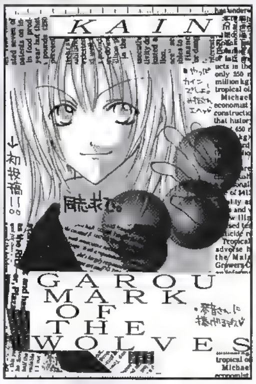
しかし、そう考えると『武力』はすごいですよね。固まっちゃってる格ゲーの操作概念を変えたんですから。

最後に余談ですが「左手動いてない」といわれた私は、くやしさのあまり次の日から仕事中、電卓を左手で打つという特訓を試みてみましたが、いたずらに仕事が遅れるだけの結果になったので1日でやめたのでした。ちゃんちゃん（笑）。

●PN／美麻らと（福岡県）

編：同じような感想をお持ちの方も多いかも？

「逆バージョンコントローラー」はナイスアイデアだと思います！　もっと強くなる人も増えたりして。　（朝井）



●PN／飛柳あきか（福島県）

初投稿ありがとです！　最近密かにカイン熱急上昇中。あの美麗な容姿と設定にやられちゃうんでしょうか？　なるほどなるほど♡



●PN／犬咲いんこ（東京都）

「渋い～♡」という表現は、この年齢には不適切なのでしょうか!?　だってそうなんだもん！　この貫禄、庵といい勝負（笑）。

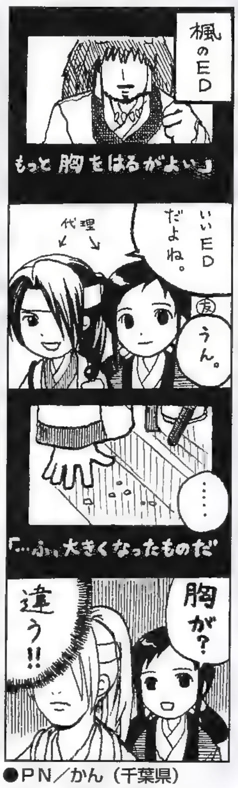
狼のプーさん



同じ「プー」でも某くまさんとは大違い！　子供1人よく育てられたなぁ…と感心したけど、きっとハワードコネクションから多額の養育費をいただいているに違いない！

●PN／蝦蟇（岩手県）

そこだけ読むな。



言葉の意味のとらえ方は人それぞれ。でもさすがに楓の胸がでかくなったら喜ぶ以前にちょっと怖いぞ？　久々の再会で胸がデカくなったと涙を流す黄龍って一体…。

●PN／かん（千葉県）

アンニュイ…



そりゃあ誰だってアンニュイな気分になるよなぁ。いっそそのまま攻撃したら、その瞬間全国ロック寵愛委員会と全国ジェニー崇拝協会の全面戦争勃発。

●PN／おしゃまんべ（福岡県）

ウチの母の情報



ヤケドにしょう油!?　そんな話は聞いたことないぞ？　っていうか、明らかにそれはしみるでしょ。…でも「良薬口に苦し」っていうし、実はよく効くのかも。勇気ある方はお試しあれ。

●PN／九頭巳カヒロ（大阪府）

オープンテラス

近所の書店にあるMVSは流行に流されない!!　『リーグボウリング』とか、『ダブルドラゴン』とかあるぞ!!　でも『龍虎』はない…。●PN＝比良坂黄泉（秋田県）／私も『龍虎の拳』好きなんですよね～。でかいキャラ表示が迫力があってとっても好きです…って、ないんですよね～どこにも。ないものはしょうがないので一緒に布教活動しましょう。きっと入れてもらえるはず…。今でも大人気さぁー。（長山）

サイコパワーを使わないサイコソルジャーチームのメンバーがケンスウの他にもう1人いることを我々は忘れてはならない。でも、彼は火を吐くことができるので、少なくとも「世界ビックリ人間」にはなれるはず…って、もしかしてあれはサイコパワーかもよ。よって鎮は無罪。ホントか？（長山）●PN＝史条周（大阪府）／それは鎮でしょうか？

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

懐古主義について考えたこと

6月号、「武力好きのいい子ちゃん」さんの「新しいものを否定する前に、まずそれに触れてみよう」という意見を読んで、それは懐古主義を批判する人たちにもいえるのではないかと思った。

昔を知っているからこそ今に対する意見が多くある。それに批判するにしても頭ごなしにというわけではないのだろう。

「キライだからやらない」のではなく、やってみて「いいのだが何だか違和感が…」という批判の人が大半だろうから、昔の方が好きという人たちはきっと今もやっているはず…。

新しくはじめた人は自分たちが好きなゲームを批判されるのだから嫌な気分になるのは当たり前。

だが「そういう意見もあるんだ」と受け止め、やってみようとは思わないのでしょうか。「○○さんの意見を読んでやってみたら面白かった」というのを読んだことがないのは私だけ？「懐古主義は…」とすぐに批判する人たちは間違っていると思う。

古いものに触れてこそ今が分かるのだ。

多くの意見が飛びかう中、それをどう受け止めるかは人それぞれだが、相手を認めてから批判するなりした方がいいと、両方の人たちに私はいいたい。

なんかえらそうな文になってしまったが、要するにもっとネオジオをやって、もっと好きになって欲しいということなのです。

★PN／紅の翼と呼んでくれ!!（群馬県）

編：これを期にどちらの意見の方も新しいゲームや古いゲームをやってみてはいかがでしょうか。きっと面白いと思うものも見つかると思いますよ。そうすれば、もっと分かり合えると思いますし、ネオジオのことががもっと好きになると私も思います。

ちなみに、私は『餓狼伝説SPECIAL』とかも好きですが、今の『餓狼MOW』も好きですよ…って、ダメですか？（長山）

互いのいいところを見つけよう!!

4月号のY.S.NAVYさんの「今のいいものを批判してまで懐古主義に走る必要がどこにあるのか」という意見を読んで、たしかに度が過ぎる部分もあると思います。

でも、多分その人たちは昔からいるキャラクターが大好きで大好きでたまらないんだと思うのです。ただそれが少し他の人より気持ちを入れすぎてしまったんだと思います。

例として上げると、主人公の座をK'にとられた京が「かわいそうだ」とか思ってしまい、「K'めー」というような感じになったのでしょうね。

「KOF'99」からのファンの人たちにとってはK'が糾弾されるのは心苦しいでしょう。でも、このあと新作をどんどん出していくとすると、必ずいつかはK'だって主人公をおろされる時がきます。反対する方々も必ず出てくるでしょう。今のような懐古主義者は必ず出ます。それが自然なんです。

Y.S.NAVYさんのように、「嫌だな」と思ったことをはっきりと意見することはいいと思います。悪いと気づく人たちも増えることもありますし。ただ、懐古主義はなくならないのが現状です。当たり前なんです。普段から「昔は良かったなあ」とぼやいている世の中なんですから。

3Dと2Dについても同じことがいえます。3次元の攻撃というメリットがあります



●PN／高見沢龍一（埼玉県）
フフフ…イイ男はいくつになってもカッコイイってね♡　年齢を重ねても、このイタズラっぽい瞳は変わらないんだね！



●PN／さくら寿（大阪府）
こんなにも可愛らしい姉妹って理想だよね♡　オマケに性格良し！　これはぜひとも2人セットで手元に置きたいですな（妄想モード突入）！



●PN／水葵潤（新潟県）
このポーズ一つ一つにも気品が感じられるところがまたスゴイ。さすがはおぼっちゃま。これはある意味最強の挑発かもしれないでふ。



●PN／05（東京都）
最近フィオの方が注目されてるような気がするけど、エリだって頑張ってます！　そういえば『メタスラ3』、攻略様の話では激ムズらしいですね…。



●PN／むついやしき（奈良県）
狼と狐、どちらもぴったしハマって可愛いッス！　しかもじゃれ合っております。邪(よこしま)なお姉さまたちに捕獲されないように注意してね！



●PN／マユマユマユ（群馬県）
ネスツ'99支部（笑）のメンバーが勢揃い。ラスボスであるハズのクリザリッドもお姉さまには弱いようでございます。…俺はなんなの？

が、慣れないと酔います。

もし2D好きでしかも3Dだと酔う人がいて、でもゲームは3Dしかないということなら、多分その人はやはり懐古主義に走るでしょう。

ここまで極端な例、および私の偏見により書いてきましたが、ありえないことではありません。

まあ、それにしてもやはり何事も「やり過ぎ」というのは良くないです。懐古主義の方々も、そうでない方も元は一緒の地点「ゲーム&キャラ好き」からはじまっているのですから仲良くやっていきましょう。悪い部分だけでなくいい部分も見つけ合わないと、自分の気持ちは相手に伝わりません。

ゲーム歴1年半という私がこんなことをいえた義理ではないですが、歩みよりは大事です。一方的なバッシングはいけませんよ、皆さん。

●PN／弥　音葉（秋田県）

編：討論することは悪いことではありません。むしろいいことですが、相手のいいところを分かろうとする努力は必要ですよね。いいところは素直に認めながら、悪いところを意見できる…そんな姿勢で接することができれば、互いに仲良くやっていけるでしょうし、SNK様にもその意見をくんでいただけるのではないでしょうか。（長山）

侍魂新章から考える…物を作ることの難しさ

4月号のSATOAさんの「『蒼紅の刃』は、武士道、修羅道、生死といった内容からかけ離れてしまったのではないか」という意見を読んで…確かにそうかもしれません。でも、仕方のないことではないでしょうか。

ゲーム作りはビジネスということを頭に入れなくてはなりません。アミューズメントの「物」を作る場合、どうしても「流行」というものを取り入れなければなりません。1作目からのファンを対象に作るというのなら別ですが、今の人、特に侍魂を初めて目にする人の立場になって考えると、昔の、その当時の流行を取り入れたであろう作品は「古い」ということになってしまいます。

アミューズメントの分野で「古い」ことは売り上げに大きな影響がでます。ましてや今回の『蒼紅の刃』はアーケードというそれなりの売り上げを期待できる枠ではなくPS用として作られたのですから、1作目から親しんできている私でも製作者の立場だったら…やはりそういう結果になると思うのです。

ナコリムについては…侍魂シリーズのマスコットキャラの彼女たちは、若い方が都合がいいということではないでしょうか。もっとも、製作者の意図は違うのかもしれません。

けれど私にとって『蒼紅の刃』は、ゲーム産業の難しさ見せつけられた、ある意味とても面白い作品だと思うのですが、どうでしょうか？

●PN／二色ひとえ（宮城県）

編：新しいもの、そして面白いものを作り出すことは難しい。何かを切り捨ててでも新しい、面白い物を作りだそうという試みは必要ですよね？　そういう試みの1つの答えとして『蒼紅の刃』は生まれたのではないでしょうか。そうやって、ゲームは時代の流れに合った進化をしていくのではないかと思います。（長山）



●PN／駿河祐（福島県）
十三ってば一体あかりに何やったの？　あかりが何事もなかったような顔してるのが恐怖。



●PN／水無月皇（埼玉県）
カインの切り絵とは、和洋折衷って感じがしますな。いつも職人芸な作品ありがとです！

オープンテラス

うちの弟はコスプレイヤーです。コスキャラはシェルミー♪　「男なのに」と悲鳴を上げた人は少なくないはず。でも大丈夫!!　彼はまだ3才よっ!!　ちなみに次は楓をやりたいそうです。●PN＝八神刹那（神奈川県）／その年でコスプレイヤーとは…。これからの成長が楽しみですね。日本の将来（？）をしょってたつのは君だ！　がんばれ。（長山）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 7月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

Mr．BIGへ

ハッピーかい？　とりあえずおめでとう！　いつか復活して、のり×2なポーズを決めてくれい！

●PN／河村無主（岐阜県）

草薙京ー1・2へ

大大大×10好きな京ー1&京ー2サマ♡　お誕生日おめでとう♡　やっぱり京ー1&京ー2が私にとって一番！クローンなんか関係ないぞっっ。ホキとメロが待ってるよ！　本っっ当ーにおめでとうううううっっ（涙）。

●PN／クローンバンザイ大好きっっ♡（千葉県）

リムルルへ

わが愛しのリムルル♡　いつもすてきな笑顔をありがとう。これからも元気な氷の妖精さんでいてね♡　本当にお誕生日おめでとう♡　チュ♡

●PN／赤松セリ（福岡県）

リムルル、お誕生日おめでとう！　君の元気な姿を見ていると、こちらまで元気になります。ナコルル姉さまといつまでも仲良くしてネ。ハッピイバースデー、リムルル!!

●PN／リムルル大好き（奈良県）

ゲーニッツへ

おめでとう我が愛しのげーにっちゅ♡　風になってしまった貴方を、今でもずっと慕っています。いつかきっと、また会えることを信じています！　ところで、しめじカレーはお好きですか？

●PN／ポケピカ（東京都）

風間火月へ

押忍!!　おめでとう火月！　また1つ大人に近づいたけど、火月のよいトコロはどんな未来にも持っていってほしいッス。燃える火月は夏が似合うネ♡

●PN／九藤真月（神奈川県）

ジョン・フーンへ

早いものでもうすぐ1年になります。昨年はお祝いすることができなかったのでいわせてください！「お誕生日本当におめでとうございます!!」

●PN／四方山流（兵庫県）

＊7月生まれのおもなキャラ：4日Mr．BIG、5日草薙京ー1・2、7日リムルル、18日包、20日ゲーニッツ、21日風間火月、26日ジョン・フーン、31日徐竜誠

●PN／弥生優（山形県）





●PN／橘ルイ（福島県）



●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

オープンテラス

『ギャルズファイターズ』でユキのピンチには京が登場する。あかりのピンチには十三が登場する。でも、舞のピンチにアンディは…なんだ、別に愛し合ってないじゃん。●PN＝Y.S.NAVY（埼玉県）／愛の形は色々あるのです、きっと。離れていても、そこに愛はある……グフッ、ゴメンよアンディ。やっぱり嘘はつけない（笑）。（長山）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!! 特典として空耳度鑑定つき！ 自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

やっぱビジュアル系庵 そしてママチャリテリー

『KOF'99』の庵の八酒杯「楽には死ねんぞ!?」が「ラクリマクリスティ!?」と聞こえ、引きつり笑い。さすがはバンドマンといったところでしょうか？

同じく『KOF'99』のテリーのパワーチャージが「ママチャーリ」と聞こえます。…そんな兄貴が好きです。

★PN／さんぢろう2号（宮城県）

編：さすが庵というところでしょうか？　こんなところでもプレイヤーに意識させてくれますね。引きつり笑いっていうところが、なんというかビジュアル系バンドっていう雰囲気が出てます。

さて、テリーの方ですが…うーん、やはり駅前のスーパーにママチャリで買い物にいったりするのでしょうか？　近所の自転車屋でパンク修理したり…。そんなことを考えると、とても親近感がわきますね。私も、そんな兄貴が好きになりました。空耳度は90点！（長山）

合体、変身！ あかりの秘密

私は月華をやって2年以上たちますが、どうしてもあかりちゃんの天文・星の巡りの「うーりゃっ」という声が「フュージョンッ」にしか聞こえません。でも変化もするし、合体もやってもおかしくないとちょっと思ったり。

●PN／武藤月（新潟県）

編：実は合体しているのです。ただ、みなさんに合体シーンを見られると合体できなくなるので見れないだけです。他にも、「スーパー○イヤ人スリー」なんかにもなれるらしいです。実はあかりちゃんは魔法少女なのです。ごめんなさい、ウソついてました。まったくオチないオチがついたところで、今回の空耳度は…87点。（長山）

またも弟子入り？ 真吾の意外な趣味

『KOF'99』で、真吾の琴月が、「いっこくどー」に聞こえます。もしかして、『KOF2000』での真吾の趣味は腹話術なのでは？

●PN／まーくん（兵庫県）

編：そろそろ「自分は炎出せないし、才能ないのかなぁ」と悟った真吾くんは、格闘家をあきらめて、「いっこく堂」さんのところに弟子入りし、腹話術で食っていこうという腹だと思います。

やはり卒業後の真吾くんの職業は腹話術師でしょうか？　次回の真吾くんの登場が楽しみですな。空耳度は79点。（長山）

みんなにプレゼント 極上のカニ、感謝しろ!!

『餓狼MOW』のフリーマンの勝利ボイスが「極上のカニ、感謝しろ」と聞こえました。思うにフリーマンはお土産として相手にカニをプレゼントしているのではないでしょうか。でも、カニって…。

●PN／じろっちょ（栃木県）

編：フリーマンってとっても気のきく人なのですね。実は対戦者同士で「つまらないものですが…」なーんてやりとりがあるのかもしれません。

しかも「極上のカニ」ですか…うまそうです。カニなんてここ数年食ったことないです。私にも誰かお土産ください。空耳度は77点なり。（長山）

あいさつを忘れない つつましいマリー

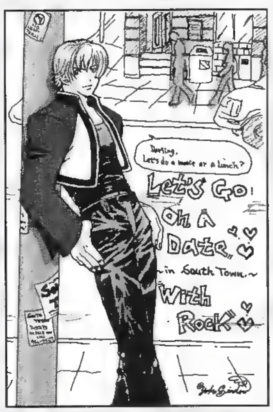
散々迷ったんですけど、どーしても聞こえてしまうので告白します。『KOF'97』のマリーさん。ファイナルダウンのボイスが私には「お疲れ様でしたー!」って聞こえるんです。病気かな？　それとも彼女は実はとっても腰の低い女性だったのかなぁ？

●PN／べありんぐ（山口県）

編：何事にも礼儀を重んじることは重要なのです、きっと。やはり礼にはじまり、礼に終わるというところでしょう



●PN／RED EYE'S（長野県）
レオナを描き続けてやっと可愛く描けたという力作！　オリジナル要素が満載でイイ感じっス♡　ヒザの絆創膏がポイント。



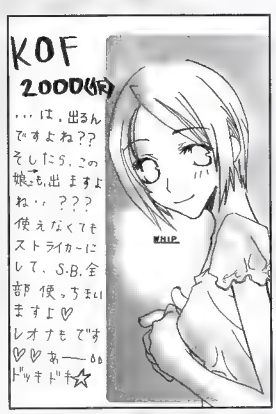
●PN／進藤ようこ（新潟県）
なんと！　ロック君からお誘いを受けております！「ダーリン」なんていってるけど、一体誰のことなんでしょ!?　気になる！



●PN／水鏡ひより（千葉県）
すっかりおとなしくなってしまった八神庵氏。でも『KOF2000』ではとりあえず元気そうな姿が拝見できたので良しとしよう。



●PN／椎名葵（兵庫県）
稽古を終えて爽やかな表情のジェイフン。何やらぶーたれてるドンファン。さりげないタオルの「悪人撲殺」という文字に父上を思い出しますな。



●PN／マロマロベリー（愛媛県）
こりゃまた違ったイメージのウィップ姉さん。組織に入る前はこんな風に笑っていたのだろうか？　ウィップの過去も気になる要素の1つ。



●PN／エリザベス曽根（東京都）
確かに息子さんのイラストは大増量だけど、父君のイラストは今一つ少なめですね。描いた本人も興奮してしまったというこの肉体美をご覧あれ♡

か。そんなつつましいマリーさんも、とってもキュートでカワイイと思います。
ということで、新しいマリーさんの魅力を教えてくれたべありんぐさんに、空耳度89点贈呈。（長山）

逝ってよし！真吾の遺言状

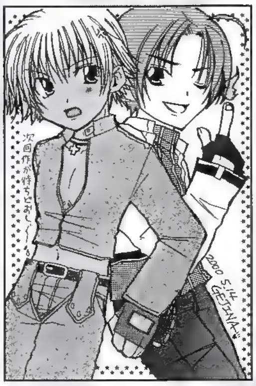
真吾の登場シーンで慌てて手帳か何かを探すシーンがありますよね。私はその時のボイスが「遺言、遺言」と聞こえました。相手がキングお姉さまだっただけに「キングお姉さまなら倒されてもOKなんかい」と思わずつっこんでしまいました。
●PN／SATOA（福岡県）

編：私も、キングお姉さまならちょっといいかも…と思ったけど、やっぱりまだ死にたくないっす。真吾くん、君だけ先に逝ってくれ（嘘）。空耳度は80点進呈。（長山）

空耳Q&A

'99のチャンのストライカー動作「鉄球大降臨」のボイスが、「とし子ちゃん」と聞こえますが、本当は何といっているんですか？
●PN／草薙 凶（愛知県）

編：正解は…「全裸ジャンプ！」です。なにげにすごいことを口走っていたのですね。やはり男たる者裸ということなのでしょうか？ というか、チャンって裸だったっけ（笑）？
それにしても「とし子ちゃん」って…なかなかの空耳具合ですね…って、そういう私もそう聞こえました。もしかして、チャンの恋人？ 実は新事実発覚だったりして（ウソ）。（長山）



●PN／げじな（福岡県）
主人公同士気が合うのかと思ったけど、密かに新主人公怒ってます。新シリーズはまだスタートしたばかり。次回作を期待して待て！



●PN／赤城シグレ（神奈川県）
メタスラ熱上昇中！ フィオが他ゲームへ出張してまで宣伝（?）してきた甲斐があったね。初投稿どうもありがとう！



●PN／ポケピカ（東京都）
ビシッとポーズが決まってる2枚目版（?）ケンスウ。こんな俺こそよく見てでや！って感じですな。アテナもホレボレ♡



●PN／ムンク園山（大阪府）
夜血と灰人が合体してるー！ しかも「ぶへっ」ってなんだー？ やっぱりこの2人って仲いいんだよねきっと。

オープンテラス

龍虎チームのEDを見て思ったこと。クリザリッドはガレキの下じきになって死んだのに、タクマの場合は平気だということを…この時タクマの偉大さを知った。●PN＝草薙庵（秋田県）／オヤジは偉大なのです。どんな時代になろうとも…。というわけで、これからもガンガンやっちゃってください。タクマ様。（長山）

キャラレターZ

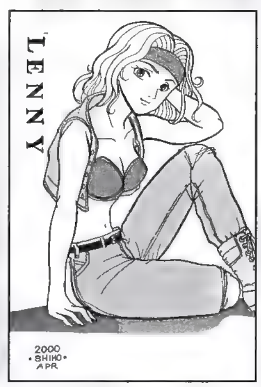
この想いを伝えたい…♡ M.タイフーンは僕の心の泉です!!

最初に断っておくと、僕は強い女性が好きです。「強い」といっても人それぞれですが、あくまで僕の場合は、マリーのような「自分の生き方に誇りを持っている」というところがポイントです。
時には自分の命をも危険にさらし、任務を忠実に実行しますが、周りにはそんな苦労を微塵も見せないところが「強い」と思います。テリーとの駆け引き（?）も僕は好きです。
今までは恋というより一種の「憧れ」みたいなものだったと思います。しかし、KOFでガードを弾かれた時のマリーのきょとんとした表情にノックアウトされました。ちょっと意外だったので…。
もちろん僕はテリーみたいにカッコよくもないし、マリーと肩を並べられるほど強くもありません。だからせめて、この場を借りて貴方にこの想いを伝えたかったんです。たまに「アントンになりたい…」などと変態じみたことを考えたりしますが、この気持ちは純粋です！
対戦において、決してあきらめない「強さ」を教えてくれたマリー。闘う女性の美しさを教えてくれたマリー。これからもずっとずっと大好きです…！
●PN／まみぞう1号（東京都）

編：心のこもった想いはきっと伝わったわ。これからも彼女を見習って「強く」あって欲しいわね♡今は無理でも、いつかマリーに釣り合う男性になれるよう、しっかり男を磨いていくのよ♡（稲葉）



●PN／栄進千年（東京都）
密かにKOF全制覇を成し遂げた偉大な人物。『KOF2000』でもおじいちゃんの元気な姿が見られてうれしいっス！



●PN／小笠原志保（宮城県）
「これ誰？」なんて思った方、もれなく熱い鉄拳をプレゼンチュ！ レニィちゃんおなかの辺りに視線集中。

突然ですがクイズです。『ティンクルスタースプライツ』のロードランちゃんの甘い物以外の好物は何でしょう？　答：卵料理。なぜって、ロード卵光ってあるでしょ？　…失礼いたしました。●PN＝剣客T・Y（青森県）／えーと…とりあえず、「○田くーん、座布団みんな持ってってー」。これでよろしいでしょうか（笑）。（長山）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

お願いだから物を置かないで!!

私がいつものように餓狼をはじめようとした時のことです。普通にスタートボタンだけを押したのになぜかサバイバルモードに！

「何で～?」と思いながらもはじめようとしたら画面に"CHALLENGER"の文字が！　100円2ゲームの台だったのですが、向こうはお金を入れていない。

「どういうつもり（怒）！」と思い対戦台を見ると、その隣で対戦をしている人と話している男の人がいて、台の上にはバックが。「すいませんっ（怒）」と私が呼びかけたら、2P側のスタートボタン等を押していたことにやっと気づいたみたいでした。

1ゲーム分の50円はもらったのですが、サバイバルモードになった原因も2P側のA、B、C、Dのボタンだったみたいなんですね。サバイバルモードやるつもりなんかなかったのに…。

お願いだから対戦台の上に荷物を置かないで！

★PN／霧島翔（山形県）

編：こういうことってありますよね。私もけっこうやられてます。そして私も迷惑かけてるかも…。とりあえず、みなさんも注意しましょう。私も注意します。（長山）

とてもホットな気分コスプレお兄さん

けっこう前の話です。私は友達2人と近くのいきつけのゲーセンへいき『KOF'98』をプレイしていました。そこの店には対戦台しかなく、ヘタな私も勇気を出して対戦者が入ってこないことを祈ってプレイしていました。

しかし、私の願いもむなしく、どこかの兄ちゃんが乱入してきて、私は内心「イヤな人じゃないといいなぁ」と思っていました。ちなみにその人は4月8日お誕生日チーム（キング／マチュア／真吾）を使っていました。

案の定、わたしはみるまに負けてしまって少し悲しい気持ちになってしまいました。そしてなにげなく反対側の乱入してきた兄ちゃんを見ると、その兄ちゃんもこっちを見ていて、なぜかにこにこ笑っていました。

そして「これこれ」とばかり、手にはめていた京のグローブをさしてきたのです！　そしてその兄ちゃんの服装をよく見れば…赤ズボンに白の長いシャツ、黒のジャケット…。それはまさにどっかのバンドマン。

その人はそのあと、私が店を出る時に手をあげてあいさつをしてくれました。その日は負けてしまったけれど、なんだかとってもホットな気分でした。

前にNFで「ゲーセンにコスプレイヤーが…」というネタを見たことがあったけれど、まさか自分もコスプレイヤーに会うとは…。また会えたらうれしいです。

●PN／ミナヅキマユ（群馬県）

編：とてもホットな出来事だったみたいですね。

ゲームで負けたことは少し悲しかったかもしれませんが、何より人との出会いを楽しめたことはとてもいいことだと思いますよ。（長山）

蒼志狼はんの場合



こうして何事も起こらないまま、世界は破滅へと向かっていったのでした。リムルルも永遠に目覚めることなく、物語はいきなりエピローグへ…。とりあえずめでたしめでたし。

●PN／タカトウリクオ（和歌山県）

私だけかしら？



ゲームの声を他人に聞かれて不審に思われたというのは分かるけど、希羅々閃光さんの場合はすべて自分の声なのね。確かにちょっと怖いかも…。お母さんにあまり心配かけちゃダメだぞ♡

●PN／希羅々閃光（京都府）

ありがちネタかも…



ラストのほたるの表情がマジでホラーしてます。じっくり低温で揚げられたイトカツのジューシーな肉と、香ばしいソースの風味をお楽しみください。怖。

●PN／ニャンコ先生（栃木県）

伊賀の忍共。



そうです。頭領が夜中にこっそり編集部内に忍んで、データを書き換えちゃったのです。…ウソです。ごめんなさい。

●PN／桶田なりゆき（東京都）

オープンテラス

最近、夢でリョウサカが「頼む、親父を殺してくれ…」と泣いて私に頼むが、ごめんリョウ。そいつは不可能だよ。他をあたってくれ。●PN＝さんぢろう2号（宮城県）／いや、分かんないですよー。とりあえず、オヤジ様に極限流を習いましょう。きっとオヤジ様を超えられるはず…。私がやれって？　あたしは軟弱もやしっ子なので辞退させていただきます。（長山）

よろず質問&要望コーナー

『餓狼MOW』時代のアンディと舞ちゃんの状況を教えてください。
●坂上美保さん（茨城県）

仲良くやってますが、結婚しているかはどうかは不明です。（SNK宣伝課）

『餓狼MOW』の北斗丸の師匠はアンディなのですか？　だとしたら、彼らの出会いや、普段お互いどう呼び合っているか、またお互い相手のことをどのように思っているか（親密度）など、教えてください。
●PN／弓真佐久ノ介（神奈川県）

北斗丸は孤児で、アンディが拾いあげて育ててました。北斗丸はアンディを「師匠」と呼び、アンディは北斗丸を普通に「北斗丸」と呼んでいます。
親密度はあくまでも師弟関係。表には出しませんが、お互いを心から尊敬し慕っています。特に北斗丸はアンディに本当の父親に近い親しみを持っているようです。（SNK宣伝課）

ディズニーの話が大好きというマルコ・ロドリゲスですが、彼が一番気に入っている話は何ですか？
●PN／桃通信（青森県）

一番好きなのは「ピノキオ」。名曲「星に願いを」を聴くだけで泣けるようです。あと、基本としてミッキーマウスは外せない、とのことです。（SNK宣伝課）

ほたるちゃんのペット、イトカツのプロフィールを教えてください。
●PN／おジャ弟子（三重県）

イトカツのプロフィールは次の通りです。
・年齢＝9歳
・性別＝オス
・体長＝52cm
・好きな食べ物＝黄桃のカンヅメ
・嫌いな物＝ほたるをいじめる人
（SNK宣課）



●PN／森里はむ（埼玉県）
すでに『KOF2000』への出場が決定しているヴァネッサ。年齢は高めだけど（失礼）甘く見てると天高く殴り飛ばされちゃうよ！



●PN／比良坂黄泉（秋田県）
弟君の体から何やら不吉なものが出ております。それでもお兄ちゃんの心配（？）してくれるなんて、兄貴思いのいい弟さんですな！



●PN／高槻芹（千葉県）
初投稿ありがとです！　う～ん確かに世の中いろんな女の子がいますね。中にはこんなのも混ざってたり…しないか、やっぱり。



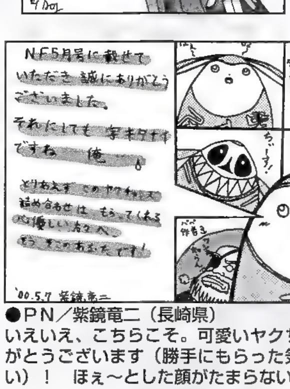
●PN／葵らむね（兵庫県）
「ごめんあそばせ♡」なーんて可愛こぶってても遅いって。だけどこの笑顔でボロ雑巾になった対戦相手も思わず昇天確定。



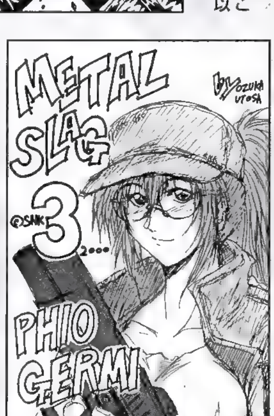
●PN／銀あさひ（神奈川県）
何度見ても個性的で素晴らしいコスチュームですこと。そんなにベルトばっかりつけて、さては…（以下自主規制）！



●PN／ちっぷる（宮城県）
血のつながりを超えた2人の幸せなひととき。でも手前の雑誌のスクープ記事…「草薙京ついに卒業!?」って…。確かに大スクープだけど。



●PN／紫鏡竜二（長崎県）
いえいえ、こちらこそ。可愛いヤクちゃんをありがとうございます（勝手にもらった気でいるらしい）！　ほぇ～とした顔がたまらない…ウヘヘ♡



●PN／をづか・うとさ（新潟県）
もはやメタスラといったらフィオ！　…最近特に目立ってるもんね。このメガネっ娘に心奪われた輩が一体何人いることやら…。

シェルミーにシェルミースパイラルではさまれるのは天国だが牙刀の零牙ではさまれるのは地獄だ。●PN＝綾小路くりす（茨城県）／シェルミースパイラルでも零牙でも、別の意味で天国にいけることは間違いないと思うよん。死。（長山）

替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！イエ〜イレッツシング！

魔法使いサリーのオープニングで…

アニメ、魔法使いサリーちゃんのオープニングの替え歌（？）です。ただいま、2名ホド洗脳に成功中。

マハリクマハリタ
モンゴリヤンヤンヤン♪

★PN／あかざ（東京都）

編：とっても分かりやすくて素敵です。思わず吹き出してしまいました。あぁ、なんだか頭にこびりついちゃいそう…。私も洗脳されたかもしれません。（長山）

チャンとチョイの悲痛な叫びソング

久々に『KOF'94』をやっていて思いつきました。安室奈美恵の「太陽のSEASON」でヤンス。

ムショの壁ぶち破って物を破壊する
次から次いろんな物壊して
…気持ちイイ　いろんな物壊して…
その瞬間　キムにつかまり
更生地獄
（チャン）
もうイヤだ　助けてくれ
誰か
まだムショの方がマシだった
オレの大暴走くらわすぞ
ガードされて鳳凰脚
昼は肉屋主人　夜は通り魔
夜の街　背後からキムを斬りつけるが
キムはそんなことでやられはしない
チョイだって逃れられない
更生地獄
（チョイ）
もうヤでヤンス　これ以上特訓したら死ぬでヤンス
チョイも反逆を試みたがガードされて鳳凰脚
（キム）
どうした2人ともこれぐらいで
へたばってどうするんだ
きっとキムさんの更生は
永遠に終わらない

●PN／月夜大蛇血狂庵（大阪府）

編：チャンとチョイの悲痛な叫びが聞こえてきそうですね。対してキムはとっても楽しそう♪　彼らの更生の日も近いのか!?　キムは更生されると困りそうだけどね。（長山）

今年は卒業したい…京・悲しみのメロディ

古い曲ですが、Kinkiの「硝子の少年」で、草薙さんのことを歌ってます。全国のファンの皆様ご免なさい…。

またしてもダブった
何年ダブるんだろう…
高校6年生になっちまうぜ
テストに丸は1つだけなのさ
要するに0点だってこと
（ゼロが丸に見えるのさ）
俺の頭はどうしてこんなに悪いの？
授業サボって勉強しねぇからだけどよ…
卒業したい…
炎の留年時代の…サボりがツケへとなっていく
真吾の頭を蹴っ飛ばしテスト破り自ら燃やしてた
居残りでユキに勉強教えてもらって
それでも0点取る俺って…
ユキは頭を抱え教師は呆れ果てて…「またダブる」と予感した
学年順位…



●PN／磯部毬藻（静岡県）
彼の身に一体何が起こったのか知らないけど、イトカツ巨大化してます。おまけにほたるちゃん喰われちゃってます〜。怪奇現象なカンジ。



●PN／氷雨玄太（東京都）
綺麗にトーンが貼られている作品もいいけど、こういったノートーンな作品も素敵だよね。より技術が要求される気がするけどがんばってくださいませ。



●PN／ナスビ（千葉県）
マキシマの保護者っぷりはついにここまできたか。確かに未成年者の喫煙はダメダメ♡　ということで、ここまでされたらもうやめるしか（笑）。



●PN／アマネジューローザ（埼玉県）
嫁かぁ…。「極限流の嫁」。それはそれで大変そうだぞ？　しかも本人かなりニブそうだし。とりあえずソバ打ちの修行からはじめてみては？



●PN／琴音秋華（福島県）
ロックのヘソチラは犯罪…このネタも定番になってきたなぁ。…っていうか、ここまでチラチラさせたら対戦どころじゃないじゃん！　気が散るる〜。



●PN／杉森龍之助（神奈川県）
凛花が参る！…って、思いっきし返り血浴びてるんですけど。早く普通の女の子に戻って幸せになってください♡

テストした時0点を取ることが遠く離れていく卒業を…教えてた
卒業したい…
炎の留年時代を同級生らが横切るぜ
「頼むよ、一人は残って」
ダブる日々がキラリ…かけ抜ける
「万年高校生」いわれ続け何年目？ 私服着たら「中退したのか」いわれたし…
あきらめない!!
たとえネスツに捕まり1年台無しになっても…
絶対卒業してやる！ …でも努力は嫌い…勉強も…
炎の留年時代は1年通してオール1　単位が取れない…どうしよう？
ヤバイヤバイキケン…Y2Kだぜ!!
（ユキ「違うってば…」）
八神には…笑われた…
●PN／堺　初見（山形県）

編：「ちゃんと学校いって、勉強しないと卒業できないよ、京くん」と説教たれてみた私も勉強が嫌い。まあ、気にするな。長い間高校生活すればきっと大学に一芸入試とかで入れるかもよ。それに高校何年までいけるか見たい気もするし。
なんにせよ今年も卒業できないんでしょうね。（長山）

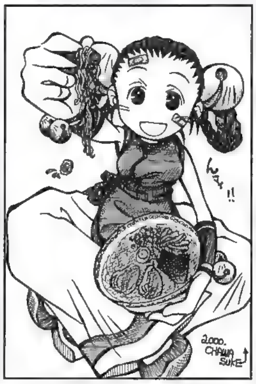
とっても落ちこんでます ケンスウ悲しみの叫び

最初がアテナでサビが拳崇です。ちょっとアテナの性格キツくなってしまいました…(泣)。
椎名林檎「ギブス」で…。
（アテナ）
あなたはすぐに落ちこんでしまう
あたしはいつもそれが心配なの
だってサイコが消えたらただの人じゃない
あなたは肉まん4U
あたしはいつもそれをいやがるの
だって冷めてしまっちゃえば
肉すらカタくなるじゃない
NO THANK YOU！
（ケンスウ）
はい　落ちこみ中～
こうしていて
ずっとずっとずっと～
いつまたへコむか分からないだから
ぎゅっとしていてね
ぎゅっとしていてねハニー
●PN／みなみなみ（埼玉県）

編：アテナさん、確かにキツいかも。ただの人って…グサッときそうですね、グサッと。でもカワイイから許しちゃう、アイドルだし♪
やっぱりケンスウくん本人もサイコパワーなくなって落ちこんでるのね…肉まんも食べてもらえないし。肉まん4U失敗？ 自分で食べまくり(笑)？ ケンスウくんの悲しみが伝わってきますな。でも、アテナにぎゅっとしてもらえるならいいよ…とってもうらやましい。（長山）



●PN／魔人ともも（三重県）
最近オロチ系少なくなってきてますな。シリーズは終わってしまったけど、いつかまた会えることを願って、イラストプリーズ！



●PN／ちゃわすけ（新潟県）
さすがは中国娘、ラーメン食べる姿も何か違う（？）！　顔の絆創膏がなんとも元気なシャンフェイっぽいよね！

今月の 全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／刀生唯世（広島県）
やはりSNKゲームは2Dで！ サムライも、美しい北千里様のイラストも、2Dでこそ映えるというもの！ だよね。

▼ひとりよがり上等！ 全国ロングヘアアテナ布教委員会

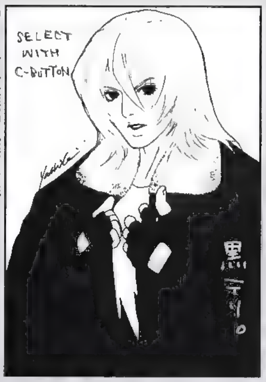
アテナ…あああアテナ！ やっぱりアテナといえばあのサラサラロングヘヤーに限る！ 流れるような美しい髪にシャンプーの香りが漂う…(変態?)。
アテナが髪を切ってしまったと知った時、俺の心ははり裂けそうになった。もちろん短い髪のアテナもものすごく可愛い。しかし俺の中で何か違和感を感じてしまう。やはり昔から見慣れたロングヘアーアテナの方が好きなんだとつくづく思ってしまった。
「何かおかしい」と疑問を抱いている全国のアテナファン！ アテナはさらさらストレートのロングに限る！ 懐古主義と笑いたくば笑え！
●PN／麻宮さんの事情（青森県）

編：アテナの髪型が好きなのではなく、あくまでアテナと髪型はワンセット。あのさらさらロングこそアテナの証！ いきなり髪を切ってしまったアテナに少なからずショックを受けてしまった人もいるんじゃないかな？（山田）

▼魅力爆発！ 全国ねおぼけくん教委員会

NFでねおぼけくんを一目見て思った。「こいつは布教せねばなるまい」と…。
単純かつ明快なボディ、謎の触覚、分かりやすすぎる動向、不思議な友人たち…。
今イチ知名度の低いネオポケだが、彼の登場によって全国区の人気爆発間違いなし！
●PN／葉桜（熊本県）

編：これまでとはちょっと変わった謎のゲーム屋さん「ねおぼけくん」。今月号ではついに設定原画が登場しております。それにしても「知名度低い」って…(泣)。（山田）



●PN／六堆邸（奈良県）
あえて黒。ちょっとダークでかっこいいっス！



●PN／マルミだよ（長野県）
ここは一つ初心に戻ろう。何かが違ったハズだ！

オープンテラス

『餓狼MOW』は息子に任せて、カッファンはシドニーオリンピックへ出場する（らしい）と噂になっている。●PN＝C62（広島県）／私の場合：今の原稿は他人にまかせて、香港へ高飛びするという噂になっている…ウソです。そんなことしたら殺されちゃいます。（長山）

オープンテラス

たった12歳のパオがKOFに出場できるなんて何年も格闘家やってる他のキャラの立場は？●PN=ナナカセシャ愛（愛知県）／私は格闘ゲームをもう10年はやっていると思うのですが、小学生に負けてしまいます…。

やっぱり、格闘技も格闘ゲームもセンスなのですね。ということでパオくんは無罪。（長山）

文通&募集コーナー

SPECIAL PRESENTS

●SNKのゲームが好きな方で特にKOF、メタスラ、餓狼MOWが好きな方、私と文通してください。私の好きなキャラは、フィオ、エリ、ターマ、ギムレット、レッドアイ、K'、ウィップ、レオナ、アルフレッド、アテナ、ヴァネッサ、舞、クリザリッド、庵、オロチ様、クリス、ほたる、ロック、牙刀です。あとトップハンターのキャシーも好きです。できるだけ女性の方がいいですが、「フィオorエリが大好き」という方なら男性の方でもいいです。年齢は10～25歳の方がいいです。イラ交もOKです。初回のみ80円切手同封。15歳、女。〒578-0941 大阪府東大阪市岩田町5-11-34 久保奈緒子

●KOF、餓狼が好きな方大募集中!! 特にKOFの強い方、これからKOFをはじめる方とか、一緒に対戦しよー！ 全国のKOF好きな方と友達になりたいのでお手紙待ってまーす!! 年齢性別は不問です。20歳、男。〒299-3221 千葉県山武郡大網白里町富田2132-14 井口啓一

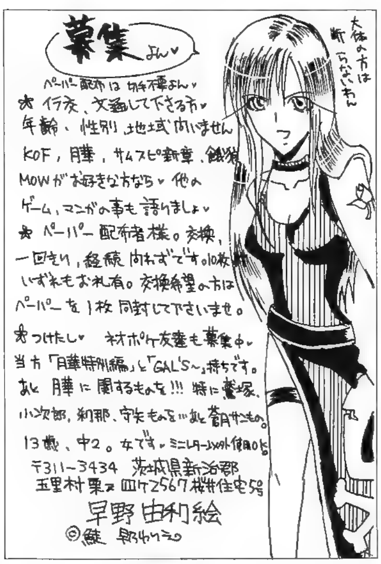
●アンケート回答者様募集！ KOFでキャラ、性質、色モノ（笑）などたくさんあります。集まったら本にして出しますと思ったらミニレターか80円切手同封でお問い合わせください♡（FAX番号が書いてあるなら切手不要）お礼はたくさん考えています!!

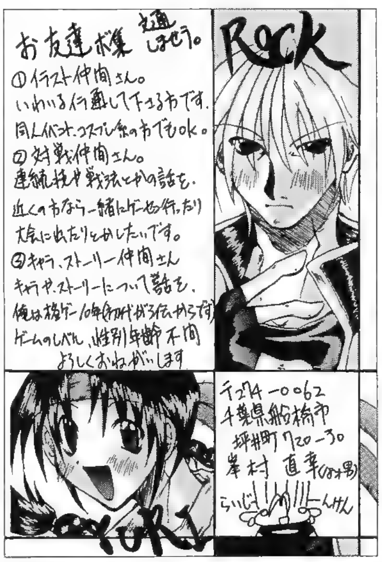
〒193-0824 東京都八王子市長房町341-22-202 斉藤方「アンケート」係

●KOFが好きで、ゲーセンによくいく方、私と文通orゲーセンいきましょう。男、女、年齢問いません。私と熱く語らいましょう。んでもってゲーセンいきましょうね。全員に返事を返したいんで出来れば初回のみ80円切手同封でお願いいたします。17歳、女。〒270-0006 千葉県松戸市大金平5-360-9 岡田淳子

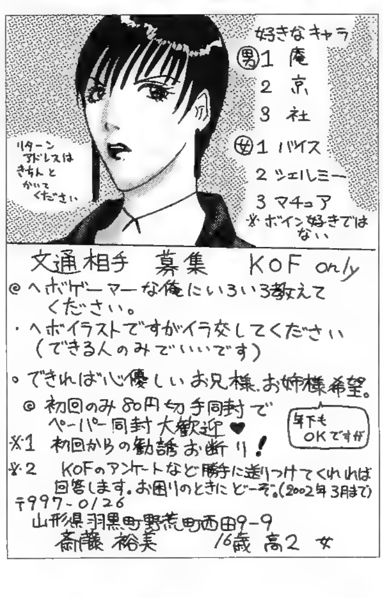
●文通・ゲーセン友達募集。テリー、ロック、ギース、アテナ、庵などが好きな方、僕と文通しませんか？ 一緒にゲーセンとかいってくれるとうれしいです。年齢は16～20歳くらいで性別不問ですが、女性の方だとうれしいです。あと、お住まいが神奈川県か東京都の方でお願いします。切手不要の返事100%。お手紙お待ちしています。19歳、男。〒232-0037 神奈川県横浜市南区八幡町8-2 乃美和則

●ゲームサークル「COLOR」新設にあたり、ゲームの大好きな会員様を募集したいと思います。会報は半年に2回の発行で、会費はまだ未定です。地域は問いません。性別年齢も不問。興味を持たれた方は、80円切手と宛名カードを同封のうえ、案内書希望とお申しつけください。折り返し、案内書の方をお送りいたします。楽しいサークルにしたいので、よろしくお願いいたします。









〒319-1415 茨城県日立市相田町3-11-11 滑川様方 根本美奈子

●KOF、餓狼、月華などが好きで近県の方、友達になってください（切実）。最近こっちにきてゲーセン友人少ないんです。年齢、性別、一切問いません。18歳、男。〒858-0925 長崎県佐世保市椎木町162-24 アートインセピアハウス1-206号 内山太務

●誰か私にコスプレの小物の作り方を教えてくださサイ。自分でも少し頑張ってみたのですがどうもウマくいきません（泣）。特にK'のカスタムグローブ、アクセサリー。切手不要、超切実です♡ 15歳、女。

〒257-0028 神奈川県秦野市東田原173-6 萩原照美

●ペーパー配布者様募集!! 交換onlyで10枚前後。1回きりor継続であと個人的にペーパーが欲しい方募集しています。ジャンルはKOF、月華、餓狼中心他もあり。送りつけで!! リターンアドレス、80円切手同封で連絡ください。当方、月華雫個人サークル「K DASH」です。〒694-0052 島根県大田市久手町刺鹿846-21 渡辺雅人

●文通友達募集中です。イラ交歓迎。※初回のみ80円切手同封で。お姉様キャラにKOされる傾向のある方、私と文通してください。好きなキャラはキング、バイス、マチュア、ちづる、レオナ、ウィップ、K'、マキシマ、拳崇です。元々カプコン（Vセイヴァー、ジャス学）ファンなのでそちらが好きな方も。当方同人屋なので同人便せん使用可の方がいいです。年齢性別不問。お近くの方は遊びにいきましょう。16歳、女。〒862-0971 熊本県熊本市大江6-23-17 齊藤知世

●文通・友達募集。SNKの格ゲーが本当に好きな方、僕と文通しませんか。近くの方はゲーセンやイベントに一緒にいきましょう。性別は女性の方で年齢は不問。24歳、男。〒270-1359 千葉県印西市木刈6-15-6 久永智治

●文通&たまにイラ交募集します。好きなキャラは、KOFのK'、京、紅丸など。月華では楓、刹那。サムスピでは命、蒼月が好き。クーデルカも好きです。DJ Stationも激LOVE！ 返事かなり遅いです。それでもよければ…。あと、寮に住んでいますので、実家は和歌山なのです。近辺の方（奈良でも）がなるべく希望ですが、幅広い地域の方々とお友達になりたいです。男女不問！ イラストの方はたまにカレンダーなどを作る程度なのでショボイのでよければ…。あと年齢も不問です。80円切手、ネオプリor写真同封でお願いします。格ゲー好きな方、お友達

になりましょう!! 14歳、女。〒637-0034 奈良県五條市野原町417（女子寮） 野田恵理

●メールマガジン読者様募集！ ネオジオ関係のうわさ話やコラムなどを題材にしたメールマガジン「ねびじお（仮）」を創刊するので、読者様を募集します。あのキャラの意外な秘密を完全解明!? 興味のある方はメールをください。今なら（8月末日まで）一切無料サービス中！ メル友も募集中です。23歳、男。〒341-0018 埼玉県三郷市早稲田3-24-2-202 向山健一 ysnavy@jp-t.ne.jp

●文通＆友達募集です!! 私は特にKOFシリーズが好きです。七枷社、クリス、シェルミーのオロチチーム、それとKとマキシマなどです。メインに使ってるキャラはオリジナル京、K'、レオナ、リョウです。ウデに自信がある方、初心者の方など色々な人と友達になりたいです。女性の方でも男性の方でもOKです。年齢は近い方が好ましいです。お願いします！ お手紙待ってまぁーす！ 21歳、男。〒028-6502 岩手県九戸郡九戸村大字伊保内3-22-2 小笠原隆

●コスプレサークル「going!」というサークルを作りました！ そこで入会者様をボシュウいたします。SNK格ゲー、カプコン格ゲーやら色々あります。活動は中心で活動予定です。特にSNKコミケやらAMショー、ゲームショウで集まって遊んだりするくらいです。もし興味がありましたらお手紙ください！ 入会希望の方は写真orネオプリ＆プロフィール同封でお願いします!! 他にも普通のお手紙もお待ちしています。私はKOFファンです！ イラ交、文通バンバンOKです!! それではステキなお手紙お待ちしております!! 〒413-0033 静岡県熱海市熱海1886-9-104 高橋智美

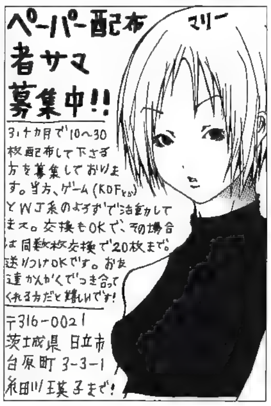
●文通友達募集！ 餓狼MOW、とにかくテリーが一番大好き！ という方でロック×テリー（逆じゃないですよ～）OKな方。イラスト交換はできませんが…。初回のみ80円切手同封でお願いします。同人封筒・シール×。便せんはOKです。22歳、女。〒874-0812 大分県別府市朝見1-19-7 荒金景子

●文通とイラ交をしてください。クリス、シェルミー、社、ゲーニッツ、山崎、バイス、マチュア、とにかくオロチ一族が好きな方文通、イラ交してください。よろしくお願いします。14歳、男。〒701-1221 岡山県岡山市芳賀5115-109 石原宏二

●ペーパー配布者様＆お友達募集！ KOFが好きな方、また、サムスピ新章が好きな方、私と友達になってください。同人物使用a-- OKっ!! 私の好きなキャラはKOF⬇マリー、ビリー、庵、レオナ。サムスピ⬇命、眠兎、刀馬です。80円切手同封。あ









●PN／結城誠（福岡県）
草薙さんってば頬を赤く染めちゃってどうしたの？ こちらも『KOF2000』への参加が決定してるそうだけど、早く会いたいよね！



●PN／阿闍梨まら（宮城県）
凛とした表情から、普段とは違った印象を受けるナコルル。意志の強さが感じられますな。まぁ可愛いことには変わりないんだけどね。



●PN／がらん（埼玉県）
うう～む、確かに方向性は似てるかも。お互い頭突きによる破壊力強そうだもんね。ちなみに王虎はれっきとしたサムライキャラです。念のため。



●PN／神無月さつき（埼玉県）
「楓くんズは餓狼MOWの服を刹那に見せようとしてる時」だそうです。ちゃっかり刹那も新しい服着てますが、なんか某K'に似てるかも…。



●PN／くにきち（山口県）
どんなに可愛らしい女の子が登場しても、やはり舞は心の華。肌の2／3を露出しているにもかかわらず、あんまりいやらしさを感じさせないよね？



●PN／ささきいちい（長野県）
タクマの頭に巨大なコブができておりますが、気にしちゃいけないんだろうか…。とりあえずマルロドも加わって絶好調の坂崎家であります。



オープンテラス

先日ネオフリを含む雑誌を数冊買いにいったけど、なぜか計算が合わない…と思ったら、そーいやネオフリって値段変わってたんだっけ…。●PN＝露苦　覇我悪怒（静岡県）／少しお値段がアップしました。その分いい物を提供できるように努力いたしますので、これからもご愛読よろしくお願いします。（長山）

オープンテラス

ゲーセンにいた人の会話。A：「このロックってやつ、ギースとテリーの技使えるんだぜ」、B：「ギースとテリーの子供…!?」…怖ッ!! ●PN＝暴走都民（東京都）／怖すぎです。ちゃんと正しい解答を教えてあげましたか？ そのまま勘違いしてるとえらいことになりそう…。（長山）

と、同時にペーパー配布者様も募集。10～30枚ほど。交換は10～20までならOKです。よろしくお願いします。16歳、女。
〒721-0914 広島県福山市大谷台3-22-21 武藤麻里子

●数ある女性キャラの中でぶっちぎりにリムルルが好きでたまらないという方、文通&イラ交しませんか？ 特に今でも斬サムリムルルへの愛が止まらないという方大歓迎！ イラストの描き方を教えてくれる方も募集します（NF常連のリムをよく描かれる方だとうれしいです）。音信不通を絶対にしないと約束できる方なら年齢性別は不問です。初回のみ80円切手同封でお願いします。返事確実、熱いお手紙待ってます。20歳、男。
〒657-0021 兵庫県神戸市灘区桜ケ丘町3-18-301 中垣慶彦

●とにかくKOFが大好きな方。そんでもって京、K'、舞、アテナ、ユリ、ウィップ、レオナ、シェルミーが好きでたまらないという方、私と文通してください。返事は必ず書きます。初回のみ80円切手同封してください。性別はなるべく女性。年齢は12～14歳の方でお願いしマス。近くの方はゲーセンいきましょう（弱いけど）。ヨロシクです。13歳、女。
〒599-8127 大阪府堺市草尾260-7 橋本舞

●ゲームサークル「おれんじ」を作るにあたり、会員をボシューします。SNKのゲームが好きな方♡ 80円切手を同封してお手紙ください。案内ショを送ります。ペーパー配布者様もボシュー。いずれもリターンアドレスは書いてネ。
〒431-0424 静岡県湖西市新所原3-5-2 菅沼あゆみ

●文通・友達募集。年寄りに若い人の意見を聞かせてください。東北地方からがいいな。年齢性別は不問。質問なども受けつけてます。まずは気軽にどうぞ。切手不要、同人グッズall OK。27歳、男。
〒975-0061 福島県原町市大木戸字東方217 佐藤進

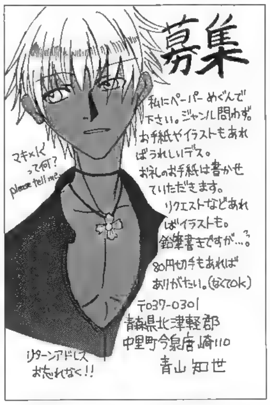
●文通友達さん募集です。ゲームすごく弱いですが、KOFなど色々やってます。ヘタでよければイラ交もできます。地域、年齢、性別問いません。よろしくです。16歳、女。
〒794-0832 愛媛県今治市八町西5-4-16 阿部まりこ

●文通&友達募集!! 餓狼、KOFが好きな方なら年齢性別問いません！ 音信不通を絶対しない方で末長く仲良くしてくださる方のみ!! お手紙待ってます。20歳、男。
〒312-0003 茨城県ひたちなか市足崎西原1457-59 深作壮彦

●KOFが好きな方、私と文通してください。特に京、テリー、庵が好きな方（オロチチームなどでも可）、年齢は20歳前後でお願いします。初回のみ80円切手同封でお願いします。返事確実なのでお手紙ください。18歳、女。
〒253-0003 神奈川県茅ヶ崎市鶴が台15-6-203 樹神恵









●お友達大募集!! SNKの格ゲーファンの皆様！ お友達になってください!! 近くの方なら一緒にゲーセンにいったり、家庭用などで楽しく遊びましょう。遠くの方なら文通しましょう。そして、ゲームネタ、その他色々語り合いましょう！ また、イラストを描くのも好きなので、一緒に描きまくりましょう!! ちなみに一番好きなのは月華です。年齢性別地域は不問です。たくさんのお手紙を待ってまーす!!! 19歳、男。
〒700-0803 岡山県岡山市北方4-4-3 大和田コーポ103 鈴木康夫

●友達募集!! KOFが好きな方、もしくは月華が好きな方、それとヴァイス、アニメ大好き!! っていう方、私と楽しい文通しましょう。男女年齢問いません。好きなキャラは庵、真吾、K'、京、レオナっす。返事100%書きます。切手不要ですので、とにかく手紙ください。16歳、女。
〒020-0862 岩手県盛岡市東仙北1-7-56-1 上田香織

●文通&コスプレ友達募集！ SNKの格ゲー（特にKOF、餓狼）が好きだという方、またそのキャラのコスプレされている方、お手紙ください（コスプレされている方、写真同封だとうれしいです）。気が合えば末長く文通しましょう。あと、コスプレなどされている方で、いつ、どこでどんなイベントがおこなわれているのか私に教えてください（当方、ラッキーグローバー、クラーク、マーキーやっております）。年齢性別地域不問。切手も同封しなくていいです。21歳、男。
〒417-0862 静岡県富士市石坂159 清瀬孝太

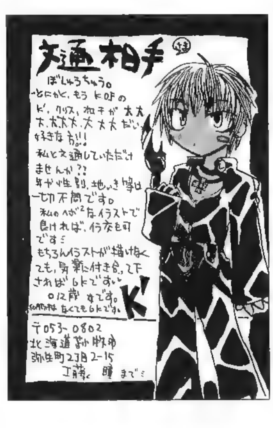
●お友達募集。文通してくれる方、コスプレ教えてくれる方、イベント連れてってくれる方。KOF大好きの方!! どれか1つでも当てはまるのなら私とお友達になってください。連絡お待ちしています。ヘボなイラストで良ければ送らせてもらいます。切手不要。16歳、女。
〒864-0052 熊本県荒尾市四ツ山町1-5-39 野中美佐

●友達大募集。ゲームといえばネオジオという方、一緒に遊びましょう。初心者の方も大歓迎。基本から教えます。会える方にはROM本体、カセットの貸し出しOK。ウデをみがいて対戦しましょう。あと、ゲーム、コスプレに関して話せる方、文通相手も募集します。それと、コスプレ写真をくれた方には、自作のマスコット人形の写真送ります。かなり評判のいい自信作です。募集はすべて女性の方、まずは気軽に手紙ください。23歳、男。
〒677-0114 兵庫県多可郡八千代町仕出原659-1 祐尾高志









売買&交換コーナー

●売り／NF'97年1、3、11、12月号、'98年1～7、9、11、12月号、'99年1、2、5～7、9月号を売ります。詳細は希望価格と欲しい号数を書き、80円切手同封でお問い合わせください。
〒358-0045　埼玉県入間市寺竹822-4　青木れいこ

●買い／ロック、K'、京のコスプレ衣装を4千円以下で売ってください。ゆずっていただけるとうれしいです。まずはご連絡をお待ちしております。
〒210-0834　神奈川県川崎市川崎区大島5-16-5-102　井上優

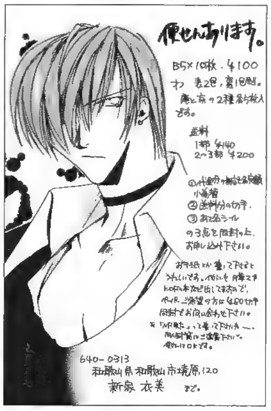
●売り／ネオポケ版『激突カードファイターズSNKバージョン』（美品、完品箱、ケース、取説あり）と『頂上決戦最強ファイターズ』（美品箱、ケースなし、取説あり）とPS版『KOF'98』（ケース取説あり、細かいキズあり）を5千円くらいで。バラ売り可。バラ売りの場合『カードファイターズ』2千500円、『頂上決戦最強ファイターズ』千500円、『KOF'98』千円で。まとめて買ってくれた方にはお礼あり。支払い方法を書いて往復ハガキor80円切手同封でご連絡を。キャンセル不可。
〒892-0815　鹿児島県鹿児島市易居町5-12-401　福重裕基

●買い／月華の剣士のトレカのSPカードを売ってください。ナンバー、状態、希望価格などを明記してご連絡ください。切手不要、ハガキOKです。よろしくお願いします。
〒330-0014　埼玉県大宮市大谷1486-6　安部朋美

●交換／僕のネオジオCD限定モデル本体一式（箱、取説あり美品）十ネオジオCDコントローラープロ十CD版『KOF'94～'99』（'98は限定版）『餓狼SP』『餓狼3』『RB餓狼』『月華1』『龍虎2』『真サム』『風雲黙示録』とあなたのネオジオROM本体一式十メモリーカード十ROMカセット1本（何でもOKですが『KOF'97』だとうれしいです）を交換してください。ROM本体は箱、取説ありで美品なのをお願いします。送料は、自分のは自分持ちで、ハガキでご連絡ください。
〒800-0114　福岡県北九州市門司区大字吉志166-03　尾崎翼

●売り／ネオジオポケットカラー（色はクリスタル）、ソフトは『最強ファイターズ』『月華の剣士特別編』『メタルスラッグセカンドミッション』を売ります。4つとも超美品だけどソフトを入れるケースが1つありません。全部で1万円以上で送料そちら持ち。高価優先。バラ売りの場合、ソフト1本2千円、ケースなし千500円、本体5千円。









〒852-8135　長崎市千歳町3-8　サンパーク住吉502号　峯明弘

●買い／ネオジオROM版『月華の剣士2』または『餓狼伝説』『RB2』『風雲スーパータッグバトル』『龍虎外伝』をそれぞれ千～8千円で売ってください。美品希望。
〒683-0804　鳥取県米子市米原9-10-20　宮本賢二

●売り／KOF本、真吾×京「MASTER?&SLAVE?」オフ／B5／P28／表カラー／400円為替十送料200円切手。マキシマ×K'「WHAT'S WRONG?」コピー／B5／P20／表1色／150円為替十送料200円切手。それぞれに愛をこめてラヴラヴに描かせていただきました。あて名シールも同封してくださいネ。
〒360-0856　埼玉県熊谷市別府4-218　金子七枝

●買い／CD版『ビッグトーナメントゴルフ』を700円くらいで送料そちら持ち。少しならヨゴレ、キズがあってもかまいません。ハガキでご連絡ください。
〒343-0851　埼玉県越谷市七左町7-226　渡辺達也

●売り／便せん作りました。KOF、社&庵・シリアスな社とちびっこい庵の絵柄。京&真吾・シリアスにでっかく描きました。それぞれ100円の為替十送料160円切手十あて名シールにて。どちらもオフ、2種入りです。
〒379-2301　群馬県新田郡薮塚本町薮塚1323-9　遠坂和美

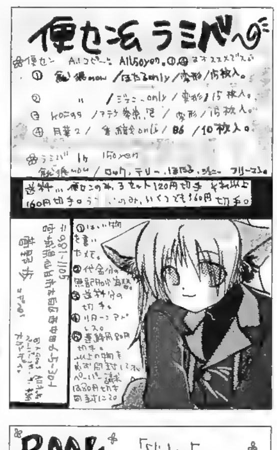
●交換／私のROM版『餓狼2』『餓狼SP』『得点王』『サムスピ』『真サム』（箱説つき）と、あなたのネオポケカラー本体またはROM版のソフトと交換してください。良品優先です。住所、氏名、何と交換してくれるかしっかり明記して送ってください。
〒654-0113　兵庫県神戸市須磨区緑が丘1-19-12　田代達大

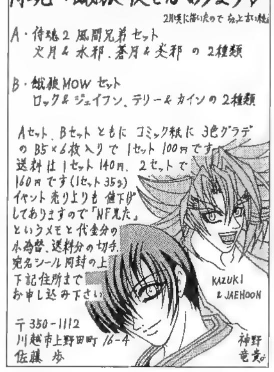
●売り／ネオジオCD本体一式（箱、説明書、ケーブル、ACアダプター、コントローラー×2）、純正ROM用ジョイスティック×2（ジョイスティックの箱1つあり）、CD版『KOF'97』『KOF'98』（初回版）『RB2』のセットを適価で売ります。高価優先、送料そちら持ちでお願いします。まずは80円切手同封でご連絡を。あと、NF'98年3月～5月号、'98年7月～'00年5月号までのポスターを送料のみでおゆずりします。
〒092-0063　北海道網走郡美幌町元町5-246　加藤健司

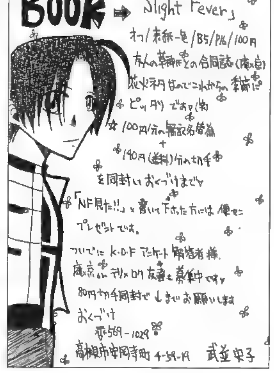
●買い／ナコルル（天サム1P以外）、ほたる、香緋のコスプレ衣装を売ってください!!　1着2千～3千円（送料こみ）で買います。それぞれ安価優先です。まずはご連絡ください。
〒124-0023　東京都葛飾区東新小岩8-38-11　田中久美子

●売り／ROM版ネオジオ本体一式（AVケーブル、ステレオケーブル）コントローラ









オープンテラス

3ポイント制の台で「2ポイント制だったらぁ」と思うことしばしば。●PN=河橋御琴（福島県）／私は3ポイント制の台で、2ポイント負けた時点で「ああっ、ストレート負けかぁ」とかいって帰ったりしてます。
かなり頭悪いです。（長山）

「KOF'99 EVO」で、京オンリーのチームができるのはいいが、これじゃまるで幻覚を見ているようだ。●PN＝ヴァネッサ（東京都）／やっぱりこれってゲームをやって戸惑うものでしょうか？ 私ならどれがどれやら分からなくなりそう…。（長山）

ーパッド、コントローラープロ×2、メモリーカード、『KOF'94～'99』（'99テレカつき）を5万5千円以上で買ってください。買ってくださった方にはROM版計10本（『餓狼伝説2、3、スペシャル』『龍虎1、2』『サムライスピリッツ』『真サム』『斬サム』『ダンクドリーム』『キングオブモンスターズ』）＋SNKイラスト作品集（ファン涙モノ187ページ）を無料でさしあげます。バラ売り不可。高価で買ってくださった方にはネオジオフリーク（創刊号～20冊ぐらいある）もつけます。80円切手同封でご連絡を。※送料そちら持ち。〒362-0058 埼玉県上尾市上野47-3 リバーストーン203 南義洋

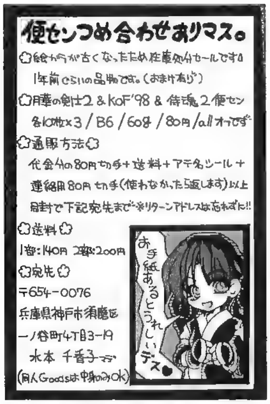
●買い／オリジナル京の1Pカラーのコスプレ衣装をなるべく安価で作ってください。サイズはMでお願いします。ハガキor手紙でご連絡を。〒121-0836 東京都足立区入谷8-16-3-108 井上成敏

●交換／僕のネオジオポケットカラー本体と『頂上決戦最強ファイターズ』と『SNKギャルズファイターズ』、通信ケーブルとPS版『月華の剣士』（PSを持っていない方はネオポケ版『サムライスピリッツ！』）（すべて箱、取説あり）をあなたのネオジオCD本体（ACアダプター、AVケーブル、コントローラー×1は絶対必要）とCD版『KOF'96』～『KOF'99』のどれか1本と交換してください。送料こちら持ち。とりあえず手紙をください。〒350-1213 埼玉県日高市高萩308-2 鈴木章太

●売り／ネオジオCD本体一式（箱、説、付属品すべてあります）とネオジオCDソフト（『餓狼3』『RB餓狼』『RB餓狼SP』『サムスピ』『真サム』『斬サム』『KOF'94、'95、'97』の計9本）を、すべてまとめて1万円以上で。高価優先です。希望価格を明記のうえ、手紙でご連絡ください。送料はこちら持ち。支払い方法は無記名小為替でお願いします。〒177-0044 東京都練馬区上石神井2-25-6 ハウジングニチエイ17 501号 西山和仁

●買い／マック用ソフト『KOF'96 パーフェクトファイル』を適価で。なるべく美品をお願いします。ハガキでご連絡を。送料こちら持ち。〒483-8206 愛知県江南市古知野町千丸2 安藤栄子

●売り／在庫処分便せんセットです！ 内容はKOF'99便せん（オフB5）×20枚＋SNKガールズ便せん×20枚（オフB5）です。1セット100円です！ 買ってくださった方にはラミカor A6サイズのカラーイラストをさしあげます。また、＋30円で他ジャンルの便せん（変形、オフ、10枚）をセットに入れちゃいます。代金分の小為替（10円単位は切手でも可）＋240円切手＋連絡用80円切手同封でこちらまで。ペーパーのみの請求は80円切手同封で。同人グ











●PN／ココロザシノ（静岡県）ミスXに強力なライバル出現！ しかもガンギャル！ 短めのセーラーにヘソ出しは基本！ でもルーズソックスは忘れちゃいけないよ。



●PN／キノ（東京都）リムルルとコンルが同じ顔してるのが可愛いッス！ やはり長年一緒にいると似てくるもんなのね。悪～いヤツにはおしおきだ！







●PN／瀬弧アキラ★（大阪府）んんん～、大人ですね～。「お姉さん（強調）の胸元に飛びこんでらっしゃい♡」な～んていわれたら、子犬のように飛びついちゃいますぜ！



●PN／べありんぐ（山口県）俺も『KOF2000』参戦決定してるわけだけど、やっぱり京いるところ俺ありって感じなんですかねえ？ もう一生決着つかなかったりして。





マズOKです。

〒455-0015　愛知県名古屋市港区港栄町1-1-22　新[illegible]

●買い／ネオジオROMソフト買います。『風雲STB』を5千円、『ショックトルーパーズ』を5千円、『ショックトルーパーズセカンドスカッド』を1万円、『わくわく7』を4千円、『餓狼MOW』を1万5千円くらいで。またメモリーカードを3千円くらいで売ってください。安価優先、送料こちら持ち、まずは往復ハガキでご連絡を。

〒866-0083　熊本県八代市植柳下町4971-2　橋本[illegible]

●交換／どなたか僕が持っているPS版『KOF京』『KOF'97』『KOF'98』とネオジオに関係しているものを交換してください。『衣装でもグッズでもソフトでもハードでも本でも』往復ハガキでご連絡ください。

〒491-0143　愛知県一宮市浅井町大野広田5　今村泰彰

●売り／ネオジオROM本体一式と『真サム』『餓狼SP』（すべてROM版）をセットで[illegible]千円くらいで。ご要望であればROM本体付属スティックをもう1つおつけします。これらすべて単品でもけっこうです。なお、本体購入の方にはステレオケーブルをおつけします。まずはハガキに電話番号をそえてご連絡してください。高価優先です。

〒981-3222　宮城県仙台市泉区住吉台東1-3-2　遠藤[illegible]

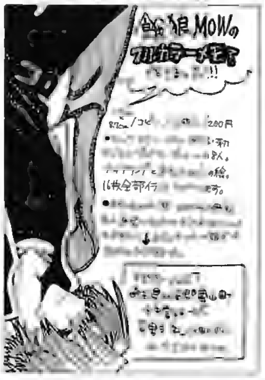
●買い／KOF、月華、餓狼の男性キャラのコスプレ衣装を売ってください。送料はこちらが持ちます。ハガキにキャラ名、支払い方法、金額を明記のうえ、ご連絡ください。ちなみに私は身長170cmくらいで、サイズはM～Lです。

〒228-0814　神奈川県相模原市南台5-19-5　ドーミー小田急相模原205　中田浩二

●売り／ネオジオCDZ一式（ACアダプター、ステレオAVケーブル、箱あり取説なし）ファイティングスティックNEO2×2コ、CD版『KOF'95』（取説なし）『KOF'97』『真サム』『餓狼伝説3』＋攻略本つきでお売りします。高価優先。買っていただいた方にはネオジオポケット本体（ラブチナブルー、箱、取説あり）をおつけします。送料はこちら持ちで、ハガキでご連絡ください。

〒[illegible]-1226　埼玉県日高市中沢608　山口和哉

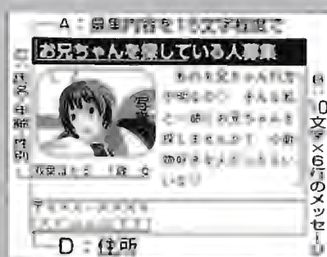




投稿規定

みんなの投稿待ってるよー

[illegible]



[illegible]

宛先

〒112-0005
東京都文京区水道
2・13・12　SKビル202
（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「〇〇〇コーナー」係

オープンテラス

今日、京さんに聞いてみた「卒業の方は？」「大丈夫、俺には代わりがいるから」…それって●PN－アタマパンチ（愛知県）／組織の名前的にもなんかかぶってるし、実はそういうキャラなのか…京は。新事実発見。でも、ダメ人間コピーしても、所詮ダメなのでは…と思ってみたりして。結局卒業不能…気味。（長山）

新作ソフト発売予定リスト

【6月19日現在】

ユーザーの声 VOICE of USER

今自分が注目しているのは『ガンバレ不破刃くん』…じゃなくて『ガンバレねおぽけくん（仮）』です（笑）。
あのキャラを見て一発でぞっこんLOVEになりました。機嫌をよくすると作ってくれるゲームも何だかファ○コン時代を思い出しますね。もう「買い」ってやつですか？
最後に自分の希望をいわせてもらいます。
「キャラ訪問に不破刃を出して欲しい〜‼」
●PN／ドイツ軍人SS（東京都）

編：もうミニゲームは全部出せましたか？
1本で30種類のゲームが遊べるなんて、本当にいい時代になりましたね（遠い目）。

『アスラ斬魔伝』が家庭用に移植される予定ってないですか（今さらだけど）？
どこのゲーセンにいっても見つからないし、もうやりたくてやりたくて…。
こうなったらPSの「剣客指南パック」みたいに「侍魂」とセットにして出すとか。
●PN／ARI－80L（富山県）

編：やっぱりハイパーネオジオ64の移植って大変なんでしょうね。
でもドリームキャストやプレイステーション2なら可能性ありかも？
あきらめなければ願いはきっとかなうはず。あとは応援あるのみですね。

こんなゲームあったらいいな

最近俺はSNKのゲームキャラに「飽き」を感じずにはいられない。ゲームに登場する様々な色男たち…。「美人は3日で飽きる」というが、KOFでも、逆にチャンを見ると安心感さえ覚えてしまう。チャンが不細工というわけではないが、色男が氾濫する中彼のような「色物キャラ」は大変重要な存在だと思う。
新作発売予定リストで目についた『SNKキャラレースゲーム（仮）』。ここでもやはりKOFやサムスピを代表した色男たちが集ってゲームが展開されるのであろう。
ここで1つ提案。キャラデザをあの水木しげる氏にお願いしたらどうだろう。個性あふれまくりで、いつもの草薙京がまったくの新キャラのように、新鮮な気持ちでプレイすることができると思う。笑えるし。
ちなみに水木しげる氏をチョイスしたのはただの趣味です（笑）。
●PN／妖怪写真館（大阪府）

編：キャラの良さはSNKゲームの魅力の1つ。そこにあの水木しげる氏が新たな旋風を巻き起こす！…ゲゲゲの●太郎みたいな草薙京…。確かに見てみたい気はするね。

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
Dreamcast						
COOL COOL TOON	SNK	リズムコミック	未定	8月10日予定	未定	ネオジオポケット連動
プレイステーション						
SNKベストコレクション 餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	未定	7月20日予定	2,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	秋予定	5,800円	デュアルショック対応（振動のみ）
ネオジオポケットカラー						
パチスロ アルゼ王国ポケット PORCANO2	SNK	パチスロシミュレータ	4M	7月20日予定	3,800円	
NGPベストコレクション 餓狼伝説 FIRST CONTACT	SNK	格闘アクション	16M	7月20日予定	2,500円	
NGPベストコレクション メタルスラッグ ファーストミッション	SNK	アクション	16M	7月20日予定	2,500円	
NGPベストコレクション サムライスピリッツ！2	SNK	格闘アクション	16M	7月20日予定	2,500円	
NGPベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ SNKサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	8月3日予定	2,800円	無線対応、「頂上決戦最強ファイターズ」とリンク
NGPベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ CAPCOMサポーターズバージョン	SNK	デジタルカードゲーム	16M	8月3日予定	2,800円	無線対応、「頂上決戦最強ファイターズ」とリンク
COOL COOL JAM	SNK	セッションプレイアクション	16M	8月10日予定	3,800円	DC対応
デルタワープ	イオシス	アクションパズル	4M	8月10日予定	3,800円	
ニゲロンパ（仮）	電脳映像製作所	RPG	8M	10月26日予定	3,800円	
SNKキャラレースゲーム（仮）	ITL	レース	未定	未定	未定	
KOF R−3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
8月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

フリガナ 氏名	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　）

ネオジオフリーク8月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧ワンダースワン　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　）

❹毎号付録についているポスターは必要ですか？

①必要　　②不要　　③どちらでもいい

❺ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？

①必要　　②不要　　③どちらでもいい

❻ゲームセンターにはよくいきますか？

①よくいく（ア．月に3回以上　　イ．月1〜2回）
②時々（ア．2月に1回程度　　イ．3月に1回程度　ウ．半年に1回程度）
③ほとんどいかない（年1回未満）
④いかない

遊べるケータイマガジン

モバっチェ mobache 8

6/30発売!

定価490円(税込)

Special 1

ケータイ&ネットアイドル30人大放出!!

ケータイ&PCで活躍するネット
アイドルの素顔にせまる!
直通メールアドレスも大公開!

誌面刷新

Special 2

ケータイでモテる男になる!

●成功率120%出会いのコンテンツ特集
●返事確実のメール活用術
●自作コンテンツで自分を大アピール、他

Special 3

大反響! ●巻末袋とじ

メッチャめーる

Eメールで友達・恋人探し。
合コン相手募集コーナーも拡大!

Eメールで応募する
新 読者プレゼント
Moba-Chance!!
スタート!



●今月の表紙/内山理名

お求めは全国の書店・コンビニで!
お問い合せ 出版営業部 03-5992-2051

株式会社 芸文社

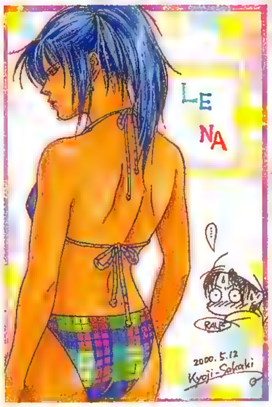
パオパオカフェ2号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

アーッ、夏だ！「パレキャン」もアツ～くお届けします。いつも、温かいメッセージを添えてくれる人、本当にありがとう。励みになるよ。みんなの作品を見るのが楽しみで、この仕事をしているようなもんでやんす。



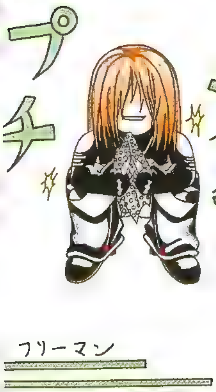
●PN／榊恭司（富山県）
夏だー海だービキニだーってなわけで、レオナさまも開放的になっちゃいました～。ラルフも目のやり場に困ってます。いいなぁ、若いって…。



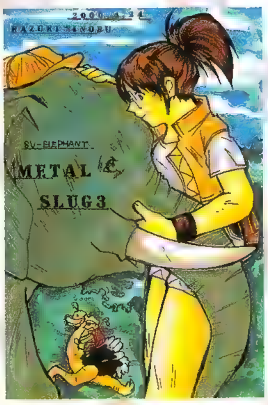
●PN／谷篠ナオ（東京都）
凛々しい楓。ネオポケ版も発売で、大活躍ですな。動きのある構図でいきいきとした感じが伝わってきます。バックもていねい。



●PN／水無月真由（群馬県）
私もビーフジャーキー好きです（笑）。しかし、この〝けいだっしゅ。〟てば、何だかおとぼけな感じで、憎めないすっね。目の表情がいい感じ。



●PN／みちる（栃木県）
こっ、このフリーマン。すごくかわいいぞ。何だか笑ってる…。そういえば履歴書の趣味の欄に、「プチプチ」と書いている人、知ってます？



●PN／葉月忍（神奈川県）
動物好き。ゾウさん好き。フィオの優しさが伝わってくる作品です。うしろで爆走するダチョウスラッグもイケてます。1回乗ってみるか？



●PN／夕凪（島根県）
こっこわい～！　怨念の塊のようなアテナを見てたら、昔の彼女を思い出した。そしたら、また恐くなってきた。ボツにしたら祟られそう～。

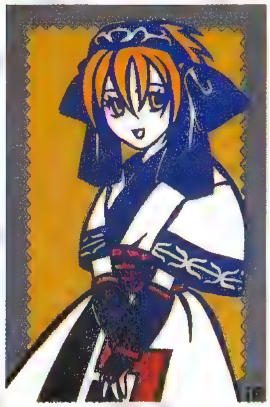
ベストカップル♥賞



★●PN／如月蕪魅（広島県）
何でこれがベストカップルやねん!?　というと、「嘉神　虎徹」と如月蕪魅さんがいうてるからです～。それはさておき、美しい作品じゃありませんか。愛が溢れております。

〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター２人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ！



●ＰＮ／大山高嶺（京都府）
この方、いつも切り絵のセンスがよくて、私めがお金持ちなら個人的に「大山高嶺切り絵集」でも出したいくらい。貼り絵もGOOD♡でしたよ。



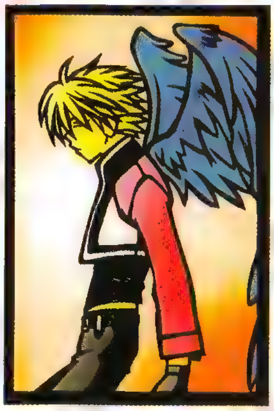
●ＰＮ／ちゃわすけ（新潟県）
人気沸騰中のほたる&イトカツ。色使いもきれいで、ほのぼのした感じがよいです。でもこのイトカツ、ちょっとご機嫌ななめ？



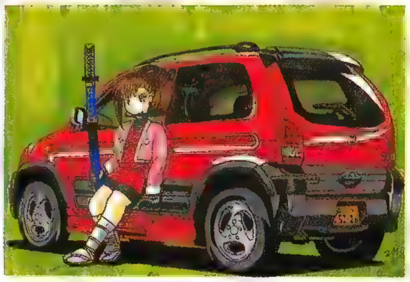
●ＰＮ／カトリマット（宮城県）
…それはあなたが上手だからです（カトリマットさんだけへメッセージ♡）。だって担当者が変わっても、こうしてばっちり選ばれてるんですから。



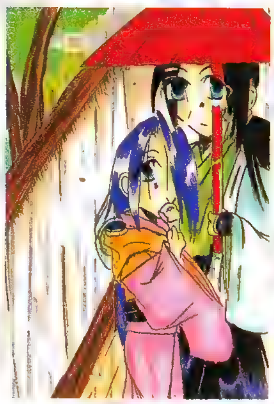
●ＰＮ／鮎川とおる（兵庫県）
私事でなんですが、このイラストを見ていたら、80年代後半ぐらいのインディーズを思い出しました。ナルな感じが滲み出ています。



●ＰＮ／神威標裳（愛知県）
初挑戦の切り絵。まさしく力作ですね。髪の毛と翼のあたりは、なかなか動きがあってよい。次も切り絵の力作お待ちしてます。GO！　GO！



●古閑隆一（福岡県）
ドライブ中の凜花。鉄之助は!?　私の家にもジャンガリアンがいるもので。ナンバーの詳しい説明、ありがとうございました。シリーズ化する？



●ＰＮ／青木しぐれ（高知県）
何と、小学生の作品だなんて。独特のタッチにとてもひかれます。これで色の付け方が上達してくれば、かなりいいとこいくでしょう。がんばれ！



●ＰＮ／夜双（愛知県）
カラー初投稿初採用の快挙、おめでとう！　この調子でどんどんイラスト、送ってくださいね。バックもそんなに悪くないと思います。

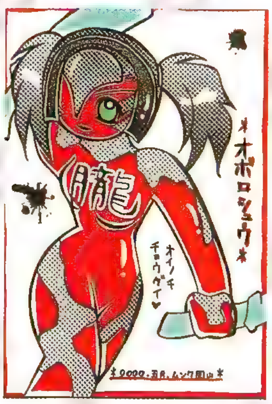
●ＰＮ／真部夏恵（北海道）
中学生にして、このバックに張り込んでいこうというセンス、見どころがあります。色合いをもうひとひねりすると、もっと締った仕上がりになるかも。



キャンパス賞



●ＰＮ／栗栖勇次（青森県）
さわやかなロック。さらさらヘアーの美少年ですな。このまま少女コミックの表紙になってもおかしくないくらい。うーん、かっこいい。



●ＰＮ／ムンク園山（大阪府）
珍しー、朧集の投稿。なかなかよいセンスをしています。このタッチは、いろんなものがイケるような気がする。渋めのキャラ選択に期待。

天晴EXCELLENT

2000年もとうとう半分過ぎてしまいましたね。後半に向けてこれからも有意義に過ごしていきましょう！
さて、今月も男前＆女前（そんな日本語はナイ）なコスプレイヤーさんたちから力作写真がわんさか届いております♥



●PN／亜愁（東京都）
な、なーんと2m以上もの長刀とともに登場だっ。持ち運びが大変…とはご本人の弁だけど、ばっちりキマッてるよん。



●PN／ASHIRO（奈良県）
おっ美少年♡…と思いきや実は女のコ。そのままでも充分カッコいいけど、背景にも凝ってみたりするとさらにグーかも。



●PN／NAOMY（福岡県）
何枚か送ってくれた中でも、マーガレットと一緒にパチリなこの1枚が特にイイ感じ。ガケ上での撮影で大変だったようだけど、ケガしなかった？



★PN／芳樹（東京都）
「ライブ前のほんの一息」をイメージしての１枚。服はオリジナルだそうだけど、すっごく俺らしさが出てるよネ。とゆーわけで今月の天晴賞に決定〜！

テリー・ボガード



●PN／ドラゴン（熊本県）
すごいぞ。なんと、テリー＝ダンナ様、衣装制作＆撮影＝奥様、という夫婦からの投稿作品だ！　海をバックに絵になる1枚。

ジョン・フーン1P＆2P



●PN／1P＝獣魂＆2P＝金玉（台湾）
最近ははるばる台湾からも力作が届くのだっ。送ってくれてありがと～♡　この写真はどことなくレトロちっくなイメージで、そこが何ともグッドでした！

ナコルル



●PN／天音雨宗（愛知県）
りりしい表情のナコルル。闘っている時はまさにこんな感じなんだろうな。黒の衣装ともマッチしてるよね。

麻宮アテナ



●PN／若崎さくら（福岡県）
や～ん、めちゃくちゃキュート！　アテナのイメージにぴったんこね。他のポーズも見てみたいぜ。

ロック・ハワード



●PN／古鷹（山形県）
こうして見ると、ロックに真っ赤な車って似合うんだねー。髪もしっかり金髪で雰囲気出ています。

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま～す！

＜宛先＞〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選 同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①「定額小為替と切手を買う」…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②「手紙を書く」…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③「宛名カードを用意する」…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④「返信用封筒を同封する」…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①〜④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

ベイビィスター





●とにかく大勢で、大好きなKOFを描きました！　相変わらず真吾の天然っぷりは、大騒動を引き起こす！／B5／オフ／42P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒559-0013　大阪府大阪市住之江区御崎6-16-12　ローズレイアB406「帝王」係（発行：帝王3）

残り華ーノコリバナー

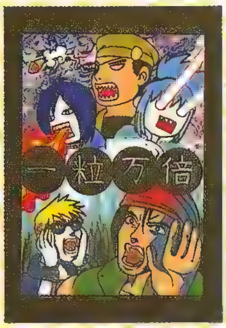




●「桜」をコンセプト（？）にした、ノーマル楓、金楓、銀楓の月華本。季節はずれですがどうぞお楽しみください。／B5／オフ／60P／700円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒233-0006　神奈川県横浜市港南区芹が谷2-22-2-202　柿谷文子（発行：夢幻回廊）

一粒万倍





●とにかく笑わせます！　という気合い（？）のこもったKOF怒チーム（？？）本。レオナ＆ウィップ（？？？）大活躍です。／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋190円切手／〒142-0041　東京都品川区戸越1-5-1　水野まどか（発行：焼肉刑事土瓶）

餓狼伝説RPG（仮）





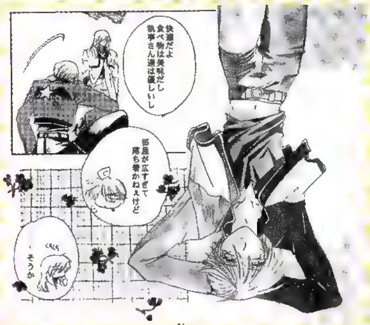
●「王子ビリー」と「魔王ギース様」の大冒険かつラブロマンス（？）という餓狼本。登場する敵モンスターにも注目だ！／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒983-0037　宮城県仙台市宮城野区平成1-24-2　熊田悦子（発行：平成如神企画）

ENDLESS WAR GAME




●K'中心KOFギャグ＆シリアス本。ウィップの女王様はまさにハマリ役（笑）。／Ｂ５／オフ／44Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒750-0023　山口県下関市長崎新町　15-4　山内様方「RHYTHM」係（発行：RHYTHMぽりす）

Bleeding heart




●カイン中心餓狼MOWギャグ＆シリアス本。グラントとロックも出ばっている別名姫本（笑）。／Ｂ５／オフ／36Ｐ／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール＋返信用長4封筒／〒151-0066　東京都渋谷区西原1-35-9　エミネンス西原B-202　古川方伽量弓弦（発行：日常茶飯事）

裸ピストル





●KOF怒チーム中心ギャグ本。怒チームと、'99主人公チームのメンバースワップといった内容。／Ｂ５／オフ／20Ｐ／200円無記名小為替＋140円切手／〒260-0032　千葉県千葉市中央区登戸2-5-6　村上有美（発行：どーなってんだ!?ギャルズ内　KAMIOとろぴかる）

Like to XXXX!!




●月華本。刹那×覚醒楓が好きな方にオススメします。／Ａ５／オフ／50Ｐ／800円無記名小為替（〒込み）＋宛名シール／〒424-0066　静岡県清水市七ツ新屋　2-7-12　植松美帆（発行：貴桜酒造第７倉庫）

I believe in miracles




●餓狼MOWのヨコシマ系ギャグ＆シリアス本。テリーとロックへの愛のみで作った謎の本です。この２人LOVEの方にオススメです。／Ｂ５／オフ／48Ｐ／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒573-0152　大阪府枚方市藤阪中町33-13　岩井美樹（発行：Platina Harem）

3秒前のタイムリミット




●餓狼ＭＯＷテリー＆ロック、シリアス本。小説あり。テリー＆ロックの日常を描いた作品。／Ａ５／オフ／76Ｐ／1000円無記名小為替＋８０円切手／〒124-0006　東京都葛飾区堀切5-26-10　夢楽堂（発行：夢楽堂）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの意表をつきまくれ!!

真吾捨て身ですがりつきの巻

7月号の14ページ、システム紹介部分の右上の写真より。

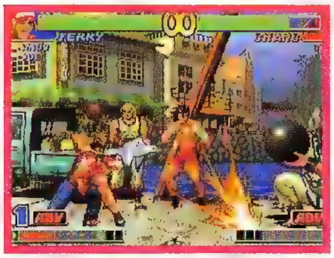


真吾「ラルフさぁぁ～ん！ 僕を弟子に！ 一緒に連れてってくださぁ～い！」
ラルフ「な…なんだなんだぁ!?」
真吾「主人公チームにいると、僕が目立たないばかりでなく、失敗するたびに折檻されるんですよぉ～（号泣）」
K'「はっ、いつの間に！ このちゃっかり真吾～！」
のように見えます絶対。ラルフにすがりつく真吾がいじらしくて泣けますね。
★PN／皐月賞（山口県）

編：何やら大変なことになってますな。ついにチームに愛想をつかした真吾が捨て身でラルフに救助を求めております。確かに泣ける！ （山田）

試合と見せかけて狩りを楽しむの巻

7月号の12ページ、システム紹介部分の左から2列目、下の写真より。

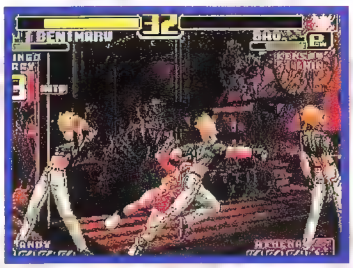


テリー「パワーウェイブ！」
チャン「ぐっ！」
テリー「…」
アンディ「どうしたんだ兄さん！ 攻撃を続けなきゃ！」
テリーの頭上の鳥「ギャー（怒）！」
アンディ「あっ…」
テリー「おかずゲェ～ット♡」
ジョー「よっしゃあ！ ナイスだテリー！」
アンディ「兄さん…（泣）」
●PN／ギースの息子（大阪府）

編：なんともテリーらしいというかなんというか。闘いの最中に、しかも頭上を飛んでいく鳥を捕獲して食すなんて、いつでもハングリー精神を忘れないんだね（違う）！ でもアンディが苦労する気持ち、なんとなく分かるような気がするなぁ…。しかも対戦相手であるチャンにはなんの関心もなし。やっぱおかずの方が100万倍大切だよね。チャンには悪いけど（笑）。 （山田）

3人の紅丸幼児誘拐の巻

5月号19ページの二階堂紅丸紹介部分下段左の写真より。



右の紅丸「よし、こっちは誰もきてない」
左の紅丸「こっちもだ」
中央の紅丸「OK、今だ！ こいつをさらって身代金をがっぽりいただくぜ！」
包「なんで僕なの～!?」
●PN／アイナ（愛媛県）

編：3人の紅丸が協力した完全犯罪（？）。こういう時自分がたくさんいると便利だね！ それにしてもさすがは紅丸、見張りをしてる時でも自分を1番美しく見せるポーズは忘れない！ …にも関わらず、こんな小さな子をさらって身代金を奪うなんて、完璧な悪だぞ！ 要教育！ （山田）

悪役レスラー刺激臭攻撃の巻

7月号の25ページ、1番下の写真より。



ライデン「ハァー!! どうだ！ この強力なニンニクの匂いに耐えることなど不可能だ！」
ザンギエフ「くそー！ 悪役レスラーめ…。卑怯だぞ！」
ライデン「フフン！ これが俺の必殺技なのさ」
という風に見えます。
●PN／三村さき（埼玉県）

編：さすがは悪役、やることがただのレスラーとは違う！ 写真のザンギエフの様子を見ると、いかに強烈な刺激臭かがよ～く分かるね。でもここまでくるともはやプロレスとはいえないような…。と、とにかく、この瞬間のために必死でニンニク食べたかいがあったネ♡ …ただし、あんまりこの技（？）を多用しすぎたり、狭い室内などで使用すると自分もやられます。マスクなんて、防毒マスクでもない限り意味はないのです！ 恐ろし～…。 （山田）

あの娘の掌打で昇天しちゃうの巻

5月号16ページ、フィオの紹介部分右下の写真より。



テリー「へっへっへ。新顔のおねーちゃん、なかなか可愛いじゃねえか。俺と一緒にこいよ！」
フィオ「キャー！ 変態！ マリーさん助けて～！」
マリー「私に任せて！ 一撃！ 必殺！ …と思ったけど、もう大丈夫みたいね」
フィオ「え？」
テリー「…（絶命）」
と見えます。テリーファンの方、本当にすみません。
●PN／全国テリー崇拝委員会会長（山形県）

編：フィオの嫌がり方が尋常じゃないって…。「きゃ～ん」なんて可愛い悲鳴が聞こえてきそうだけど、体の方はしっかり攻撃態勢取ってます！ っていうか、変態テリーがいい感じ。フィオの強烈な掌打が胸部分にヒット。呼吸ができず死に至る…。さすがは軍人、攻撃に無駄がなく確実に相手を死に至らしめるその技！ 見事っス！ （山田）

美しい親子愛 伸長法大活躍の巻

5月号の17ページ、クリザリッドの紹介部分上から2番目の写真より。



テリー「うえ〜ん、高いところにぶらさがったまま降りられなくなっちゃったよ〜！　クリザリッドお父さん、僕を助けて〜！」
クリザリッド「大丈夫か!?　しっかりしろ！　いいかテリー、お父さんのこの長い足に捕まるんだ！　そお〜れ！」
テリー「さすがは足の長いお父さん！　ありがとう！」
クリザリッド「フフ…こんな時のために NF に載ってた伸長法をやっておいて良かったぜ！」

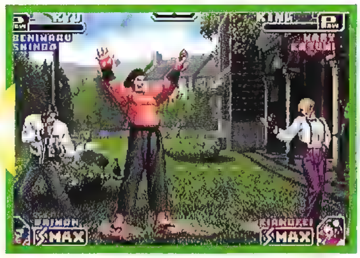
クリザリッドの技にはこんな心温まるエピソードと秘密があったんですね。

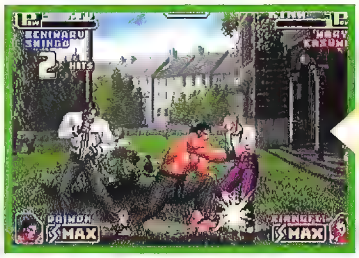
●PN／飛び魚（東京都）

編：いけない秘密を知ってしまった…。思わぬところで伸長法が役に立ってびっくりだ。それにしても今度はへなちょこテリー、こういうネタ今はやってるのだろうか。テリーファンが見たら激怒しそう。長い目で見てやってくださいね！　（山田）

ママには弱いの 抱っこちて♡の巻

6月号の44ページ、大門の紹介部分下段の写真より。





京「ヨシ！　大門出番だぜ！」
キング「フッ甘いね！　可愛いボウヤ、ママでちゅよ〜♡」
大門「うばぶ〜（ママ〜）」
京「…!?」
キング「よちよち、いい子でちゅね〜♡」
大門「あぶ〜うっだー（ママ大好きでちゅ♡）！」
京「…（ホロリ）」

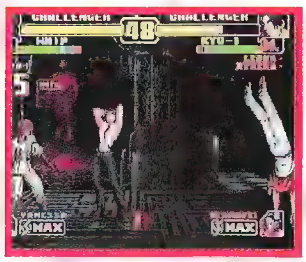
私の目がおかしいんでしょうか？

●PN／☆の皇子（兵庫県）

編：目がどうとかいう前に、その豊かな想像力に乾杯しよう。まあキングみたいな素敵な女性に「可愛いボウヤ」なんて誘われたら、大門じゃなくても犬のように飛びついていきますわなぁ。しかし、あえて大門というキャラクターを使ったというところがミソ。巨体男もママには勝てないってね！　（山田）

明かされる秘密 庵赤面の巻

7月号16ページ、中央の写真より。



京「ウィップさん！　僕の華麗な倒立を見てください！」
ヴァネッサ「私の悩ましげなポーズを見て〜♡」
ウィップ「…何？」

危険な香りが漂ってますね。

●PN／梅呑香（東京都）

編：「ウィップをかけた醜い争い」とのこと。草薙よ、倒立で自分をアピールしてどうする。そしてヴァネッサも根本的に却下。　（山田）

愛のてほどきR

前回からどど〜んとパワーアップの拡大バージョンでお届けしておりますこのコーナー、読者の皆様から寄せられた面白写真をさくさく紹介したいと思います。「あの人（企画）は今！」編ナリ〜！

極秘プロジェクト クローン焼却炉

これは、よそ様の家にあったのをめざとく発見し、友人が撮ったものです。その名も「もえ太郎　SM式焼却炉」。きっとゴミを入れるたびに「燃えろ――！」とかいって焼いてくれるのでしょうね。

…はっ、これはもしかしてネスツの仕業でしょうか!?　SM式というからには、きっとマキシマのDNAとかも…。とりあえず一家に1つ「もえ太郎」はいかがでしょうか？

★PN／ぺんぎん ぺー子（山形県）



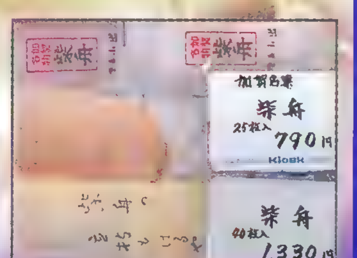
編：これは…まさしくネスツで秘密裏に進められていた焼却炉計画、その名も「SMプロジェクト」！　草薙京の能力を移植されたスーパーメカなのだ！　普通の焼却炉では到底及ばない50万馬力を誇る（当社比）。不要になったクローンたちを骨も残らないほどに焼きつくしてくれるから、ネスツ大助かり♡　（山田）

時には上品に…「名菓 柴舟」

ある駅の売店にて発見。これを食べると草薙の技を会得できるのだろうか。真吾にとっては涙モノですね。

●PN／フリカスV・O・D（石川県）

編：ヒゲが渋い草薙の暴れん坊オヤジ、草薙柴舟がイメージチェンジをはかり、上品でエレガントなお菓子になりました。一度口に入れるとほんのりと懐かしい甘さが広がり、砂糖の香りが鼻孔をくすぐります（情報未確認）。　（山田）



バンドマンの[illegible] レンタサイクル[illegible]

長野県の大王わさび村で見つけました。バンドだけでは食っていけなくなったいおりんは、長野までいってレンタサイクルをはじめたようです。

●PN／草薙玲（千葉県）

編：レンタサイクル！　しかもママチャリ！　庵のイメージとかけ離れてるのが笑えますな。しっかり稼ぐんだよ〜。　（山田）



今回担当個人的に焼却炉ネタ爆笑でした！　まだまだ最高の手ほどき待ってます♡

餓狼ZONE

餓狼開発者が贈る素敵なポエム第9弾！

餓狼スタッフが餓狼ファンに贈る「餓狼ZONE」。またまた、ゆき三さんのポエムが連続で登場です。牙刀の迫力あるイラストも堪能して下さい。一言コメントは第二部へと突入！　なのでしょうか？



『ガトー編』　BYゆき三

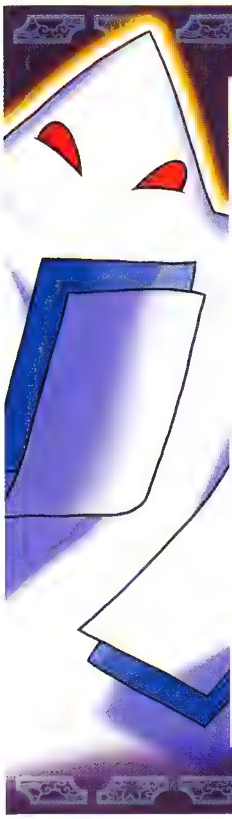
激しい拳は誰の為
怒りの炎で己を焦がし
その名の如く敵を裂く
だけど名字が双葉なの
ちょっぴりファンシー
クール・ガイ

●一言コメント
うだるような暑さの中、皆様、元気に脳から快楽物質出してますか？　お気付きのこととは思いますが、先月からなんだかとってもZ軸のきいたステキなイラストが続きますね、はっ!!　これが前回のラストで私の見た「新しい世界」!?　さてさて、どうなりますことやら。今後の「餓狼」も要チェキッですねッ！

月華ZONE

今回もカードファイターズのカードを紹介

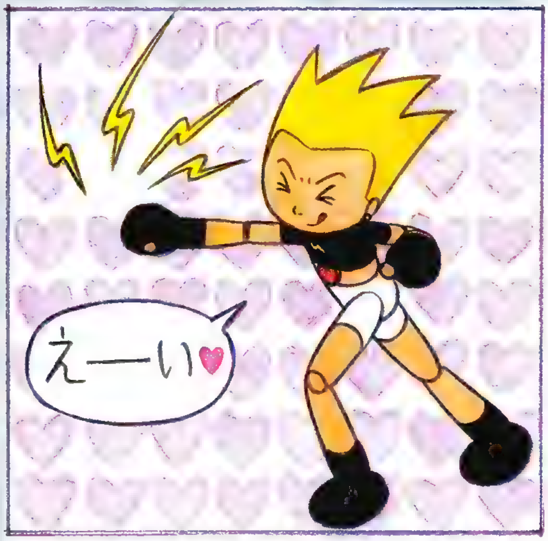
あかりと十三の漫才コンビが読者に贈る、「あかりさんの知恵袋」。今回も引き続きカードファイターズに登場するカードの紹介をしてくれるぞ。



■第十回「パチモンにも五分の魂」



あかり：前回は、ウチのパチモンが出たんやって？
十三　：あの狸め！思い出しただけで…ハラ減った…
あかり：…アホはほっとくで！
あかり：今回もカードの紹介や！
S-104「へんげひとかた」や！
十三　：この前逃げ出した、ロクでもない人形やな！
（ズビシ！）
十三　：あだ！　なぜ叩く!?
あかり：ムショーに腹が立ったんや！
コホン！
このカードの▲能力「ちぇーんじ！」は、相手のキャラと同じBPになれるんやで！
なるべくBPが高い相手を選ぼうな！
…それにしても、この人形ベッピンやなぁ！
十三　：人形がベッピン？…なんかおかしいで？
はぐれ：男が細かいこと気にしたらあかん！「パチモンにも五分の魂」いうやんか！



オロチ編突入！KOF用語辞典～

KOF

**今月のKOF用語辞典は
引き続き【お】編、そして【か】編へ！
開発スタッフ Q&Aコーナーでは
影響を受けたクリエイターについて
質問してみました**

KOF'99用語辞典【お】

◆**オロチ八傑集**：オロチ一族でも、特にその血を濃くする者の総称。8人で構成されており、特に秀でた4人が『オロチ四天王』とされている。伝承にある『ヤマタノオロチ』は、彼らのことを指すといわれている。その魂は三種の神器によってオロチ共々封じられたが、ある事件を機に封印を解かれ、ゲーニッツ、クリス、七枷社、シェルミー、マチュア、バイス、山崎竜二、ガイデルにそれぞれ転生してしまった。
【参照】オロチ四天王、ガイデル、クリス、ゲーニッツ、シェルミー、七枷社、バイス、マチュア、山崎竜二

KOF'99用語辞典【か】

◆**ガードキャンセル**：相手からの攻撃を防御した際に発生する『ガード硬直状態』をキャンセルすること。「KOF'99」ではパワーゲージを1本消費することで、ガードキャンセル緊急回避、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃などの動作を取ることができる。
【参照】緊急回避、ふっ飛ばし攻撃

◆**ガードクラッシュ**：一定量の攻撃を防御したままだと起きる現象で、ガード状態を崩されてしまう。

◆**ガイデル**：オロチ八傑集の一人。八傑集としての立場を捨て、人間社会で普通の女性と結婚し、子供をもうけて生活していた。この子供がレオナである。ゲーニッツによってオロチの血を覚醒させられたレオナに殺害されている。
【参照】オロチ八傑集、ゲーニッツ、レオナ

◆**回転飛猿斬（かいてんひえんざん）**：チョイ・ボンゲの必殺技の一つ。高速前転を繰り返しながら、相手に接近していき、その回転力で敵を切り刻む。前転中にAもしくはCボタンを押すことで、奇襲飛猿突きへと変化する。
【参照】奇襲飛猿突き、チョイ・ボンゲ

◆**回旋風（かいせんぷう）**：ジョン・フーンのDボタン投げ。相手を片足で持ち上げて地面へ叩きつける。
【参照】ジョン・フーン

◆**カウンターモード**：「KOF'99」の新システムにおけるモードの一つ。パワーゲージをを3本消費して使用可能となる。制限時間内は超必殺技の使用制限なし、特定の技の組み合わせをキャンセルできる、スーパーキャンセルが可能になるなどの特徴を持つ。対となるモードに『アーマーモード』がある。
【参照】アーマーモード、パワーゲージ

◆**抱え込み投げ**：アンディ・ボガードのDボタン投げ。その名の通り、相手を抱え込んだ状態から放り投げる技。
【参照】アンディ・ボガード

◆**重ね当て**：藤堂香澄の必殺技の一つ。藤堂流としては基本の技となっているらしい。父である藤堂竜白もこの技を使用していた。
【参照】藤堂香澄

◆**学校の帰り道にある肉屋のコロッケ**：藤堂香澄の好きな食べ物。種類は定かではないが、やはりビーフコロッケで1枚50円くらいのヤツを押さえていてほしいところ。
【参照】藤堂香澄

◆**ガトリングアタック**：ラルフ、クラークの必殺技の一。「KOF'94」「'95」では両者ともにフック→バックナックル→アッパーの三段攻撃という共通アクションの必殺技だったが、「KOF'96」以降はラルフだけが使用し、攻撃の連携も「KOF'99」に至る現在まで変化はない。「'99」では再びクラークも使用できるようになったが、クラークのものはラルフとは回転方向が異なり、攻撃アクションもバックナックル→下方からえぐるアッパーで2ヒットさせる三段攻撃といった相違点がある。
【参照】、クラーク、ラルフ

◆**華咬麻（かどま）**：李香緋のCボタン投げ。掴んだ相手に勁を放つ。
【参照】李香緋

◆**カナダ**：マキシマの出身地。とはいっても、出身地を尋ねられて『カナダ』と答えただけで、真偽のほどは定かではない。従って、フランス語が話せるのかどうかも不明。
【参照】マキシマ

◆**カニ**：チョイ・ボンゲの好きな食べ物。なぜ好きなのかは不明だが、一説によると爪とカニ足が似ているところからというのがある。この説もよくよく考えると『そうかあ？』という感じ。
【参照】チョイ・ボンゲ、爪

◆**ガム**：ラルフの好きな食べ物。いろんな物を噛んでいる。ウルトラマンガイアにはなれない。
【参照】ラルフ

◆**カラオケ**：キム・カッファン、ユリ・サカザキの趣味。キムはムード歌謡専門。ユリの方はといえば、最近はaikoとPUFFYがお気に入りらしい。
【参照】キム・カッファン、ユリ・サカザキ

◆**餓狼伝説チーム**：餓狼伝説シリーズのキャラクターで構成されているチーム。「KOF'94」「'98」までは、テリー・ボガード、アンディ・ボガード、ジョー・ヒガシの3人で構成されていたが、「KOF'99」では、かねてからの念願が叶い、不知火舞が加入。登場演出でも舞のアンディに対するアプローチは過熱しっぱなし。
【参照】アンディ・ボガード、不知火舞、ジョー・ヒガシ、テリー・ボガード

◆**乾いた大地**：オロチ四天王の一人である七枷社の通り名。
【参照】オロチ四天王、七枷社

◆**革製（かわさき）**：パオの特殊技の一。叩きおろしの掌打。
【参照】パオ

開発スタッフ Q&Aコーナー

Q　影響を受けたクリエイターは？
岩手県／おカッパさん

A：手塚治虫、寺田克也、長谷川町子、藤子不二雄、大地丙太郎、栗原はるみ、野田秀樹、富野由悠季、安彦良和、村田蓮爾、多田由美、庄司陽子、いがらしゆみこ、大和和紀、本広克行、ジョー・ジョンストン、奥田民生、末弥純、等々

●KOF開発スタッフへの質問はNF『KOF ZONE係』まで！ホームページも見てね！

☆今回、サムスピZONEは休載します。
SNK ホームページアドレス http://www.neogeo.co.jp

※このページの制作はSNK開発スタッフによるものです。

NEW キャラクターテキスト Vol.12

サウスタウンを牛耳る悪の支配者 ギース・ハワードに注目!!

ギース・ハワード



圧倒的な力に支配されるのは、どんな気持ちだ！さあ！恐れるがいい！

プロフィール

国籍：アメリカ
格闘スタイル：古武術
誕生日：1月21日
身長：183cm
体重：不明
血液型：B型
趣味：不特定
好きな食べ物：ステーキ（レア）
嫌いな物：邪魔者
大切な物：己自身
得意なスポーツ：なし（強いて挙げればビリヤード）

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回8位　第2回17位　第3回25位　第4回20位　第5回19位　第6回35位
第7回34位　第8回36位　第9回38位　第10回79位　第11回64位

カモ～ン！

必殺技



疾風拳を両手で２つくり出す



空中で真空波を生み出し放つ

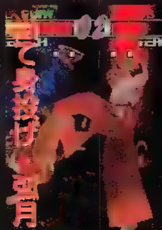


烈風拳を両手で２つくり出す



大きく腕をふりかぶって真空波を生み出す


空中で敵を迎撃する技


取ったあと足で投げる！


取って相手を放り投げる


足払いも取る取る！

ポーズ



ナイトメア版。激しい稲妻が体を包みこむ

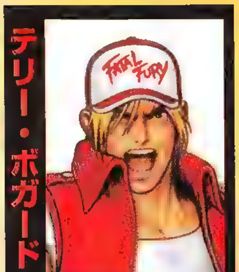

いつ見ても渋いギース様の登場シーン



ギースの切り札の、超強烈乱舞技。バッチリ死ねます

相関キャラ

テリー・ボガード



目の前で養父ジェフ・ボガードをギースに殺され、復讐を誓う。しかし性格は前向きで明るい。

アンディ・ボガード



テリーの弟で、ギースを倒すべく修行をつんでいる。舞との関係の進展具合が気になるところ。

ビリー・カーン



ギースの右腕ともいえる存在。ギースに心酔しており、彼をの邪魔をする者には容赦しない。

ロック・ハワード



餓狼新作で登場したギースの忘れ形身。テリーの手によって育てられた。父親譲りの格闘センスを持つ。

クラウザー



ギースの腹違いの弟。「闇の帝王」として表舞台に立とうとするが、ギースによって倒されてしまう。

タン・フー・ルー



ギースの師。タン老子の後継者に選ばれなかったことからギースの人生は大きく変化していく。

※プロフィールは『餓狼伝説 WILD AMBITION』のものです。
人気投票の順位は総合順位です。

▶NEWキャラクターテキスト














技を取って相手を攻撃する技
やっぱり当て身をやってこそギース
ただ技名が変わっただけという話も
中段だって怖くない。投げ投げ♡
ジャンプ攻撃をポイポイ投げる
ギースといえばやはり当て身
ギースのポーズがイカす投げ技
相手を地面に叩きつけた時に雷鳴が！
立ちガードで防げる技を返す
青白い炎に包まれて強烈な一撃を放つ

超必殺技

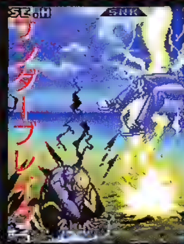


巨大な青白い光の中で相手をいいようにしてしまう凄い技

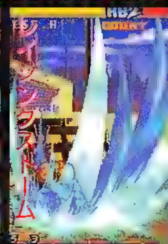
オーバードライブパワー



背中には「羅生門」の文字が

超強力な乱闘系必殺技

雷まで呼んでしまうとは…

潜在能力


烈風斬の連射が強力!!

ギースといえばこの技！

衣装


やはりギースは赤と白の日の丸カラーが似合う！

銀髪がカッコイイ！袴の裾に模様が入った

黒い道着に紫の袴が渋い2Pカラー

若かりし頃のギース。アンディと激似！

道着を脱いで鍛え抜かれた上半身をアピール

ギースといえば袴姿。さすがは日本かぶれ

ギースだって判定で負けることも。屈辱は次のラウンドで返す!

ひざまづき、手を震わせ悔しさを表現している

欲望が渦巻く街を生きるギース・ハワードに接近

今では暗黒街の支配者としてサウスタウンに君臨しているギース・ハワード。その昔彼はタン・フー・ルー老師の元で八極聖拳を学んでいた。

しかしタン・フー・ルー老師は、自分の後継者にギースではなく、彼の修行仲間であるジェフ・ボガードを選んだことにより、ギースは老子の元を飛び出してしまうのであった。

ジェフ・ボガードといえば、ご存じテリー＆アンディのボガード兄弟の養父として知られているが、サウスタウンの陰の支配者となったギースに襲われ殺されてしまう。そしてここから、ボガード兄弟との因縁が果てしなく続くことになる…。

日本をこよなく愛する暗黒街の支配者

冷酷、傲慢と、悪の限りを尽くしているかのようなギースだが、彼は意外な一面を持っている。

彼の日本かぶれは有名な話だが、その様子は決して中途半端なものではない。

シリーズ通してギースステージを見てみるとそれが良く分かるだろう。

フォーマルなスーツを脱ぎ捨て、渋い袴に身を包んだその姿は、紛れもなく日本かぶれそのままである。



『餓狼伝説』より。ギースの傍らにはリッパーの姿が…

ギースを陰で支える忠実な部下たち

ギース・ハワードという人物を陰で支え、貢献してきた忠実な部下たち。表舞台ではギースの右腕ともいわれる棒術の使い手、ビリー・カーンが活躍している。

しかしギースを語る上で忘れないで欲しいのが黒服の2人組、リッパー＆ホッパー。ギースの秘書も務める彼らは常にギースのサポートをするべく暗躍しているのだ。

ちなみに、ボガード兄弟によって倒され、高層ビルから転落したギースを救け出し、病院へ運んだのは彼らである。

このような優秀な部下たちのおかげで、今の地位を築くことができたのだ。現在のギースを形作っている重要な存在といっても過言ではないだろう。

表舞台に躍り出ようと企むギースの腹違いの弟クラウザーや、サウスタウンを巡って対立していたMr.ビッグなど、ギースの周りは敵だらけ。ボガード兄弟との因縁の対決も含めて、これからもギースの指令を忠実に実行し、彼をサポートしていくのであろう。



ギースの野望はとどまることを知らず、またさらなる高みへと登りつめていくのだ！



闘い続ける因縁の2人。テリーはリベンジ成功なるか？



～餓狼伝説3～
（CV／コング桑田）



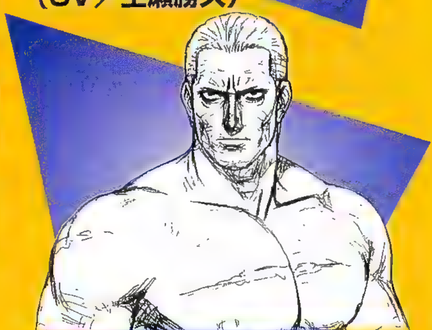
～餓狼伝説～
（CV／不明）



～RB餓狼伝説～
（CV／コング桑田）



～餓狼伝説SP～
（CV／生瀬勝久）

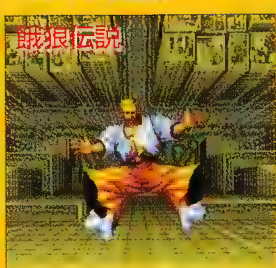


～RB餓狼伝説SP～
（CV／コング桑田）

主なエンディング集



まだまだ闘い足りないといった様子。次に狙った獲物は一体…？



間違いなく転落してます。死亡も確認されたハズなのに…

設定原画

開発者様からの一言

早いもので餓狼シリーズも新作の『餓GAROU狼』で遂に9作目を数えました。

しかし、振り返れば新作を作るたびに同じ問題に頭をもたげていた様な気がします。

「どうすればギース・ハワードを超えるボスを作れるだろう……？」

思えば餓狼1で華々しく登場した彼は、本当にボスらしいボスでした。

野望とカリスマ、権力と暴力。バリバリの金髪アメリカ人なのに袴に胴着に古武術使い。

登場した時からギース様は王者の風格を持っていました。

しかも、肝心な場面で「許るさん」と噛んでみたり、ビルから落下しても疾風拳で助かっていたりとか僕たちを楽しませることも忘れません。

それでは、これからも（出るのか!?）ギース様をよろしくお願いします。

Q&Aコーナー

キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

Q ギースのモデルとなった人物はいますか？

A 特にいませんが、イタリア系マフィアのイメージです。

Q ビリーとの出会いのエピソードを教えてください。

A ギース所有の鉄鋼所で働く一工員であったが、些細ないざこざから鉄パイプ片手に工場の機能すべてをストップさせるほど大暴れした。それを見たギースに見こまれたのである。

Q あまりに有名なシーンでもありますが、ビルから転落しても死なないわけとは？

A 地上に叩きつけられる直前に手から気を放出し激突のショックを和らげたので（これが疾風拳を体得したキッカケ）。

Q ギースは自分の息子であるロックのことを、一体どんな風に思っていたのですか？

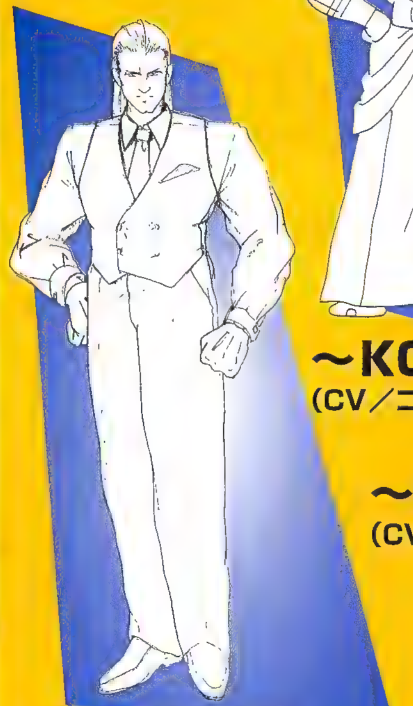
A 一部の人間以外、ギースに息子があることを知らなかった。そしてギースもそのことを自らの口で一言もいわなかった。

表面的には何とも思っていなかった様に見えるが…？

▶NEWキャラクターテキスト

必殺技一覧表

	餓狼SP	餓狼3	RB餓狼	RBSP	RB2	KOF'96	餓狼WA
必殺技							
烈風拳	○	○	○	○	○	○	○
ダブル烈風拳		○	○	○	○	○	
疾風拳	○	○	○	○		○	○
ダブル疾風拳			○	○			
邪影拳	○	○	○	○		○	○
裏雲隠し				○	○		
雷鳴豪波投げ					○		
真空投げ					○		
当て身投げ	○						
当て身投げ・上段		○					
当て身投げ・中段		○					
上段当て身投げ			○	○	○	○	
中段当て身投げ						○	
中段当て身打ち			○				
下段当て身打ち					○		○
当て身投げ・螺旋							○
当て身投げ・弧月							○
飛翔日輪斬						○	
超必殺技							
レイジングストーム	○	○	○	○	○	○	○
虚空烈風斬							○
潜在能力							
サンダーブレイク			○	○			
デッドリーレイブ				○	○		
羅生門					○		
オーバードライブパワー							
レイジングデッドエンド							○
デッドリーレイブ							○



～龍虎の拳2～
（CV／不明）



～KOF'96～
（CV／コング桑田）



～餓狼伝説WA～
（CV／コング桑田）

特選メッセージ

餓狼伝説

●デモメッセージ

・テリー・ボガードだと!? ボガードに息子がいたのか!!（VSテリー）

餓狼伝説SP

●スタートメッセージ

・フハハッ…欲しいものは全て手に入れないと気がすまないタチでね。（VSクラウザー）

餓狼伝説3

●スタートメッセージ

・ギース・ハワード。この名に聞きおぼえがあるだろう。貴様の祖父を血まつりにあげた男の名だ。（VSマリー）

RB餓狼伝説

●勝利メッセージ

・まだまだ修行が足りない様だな、ビリーよ!（VSビリー）

・兄弟2人がかりでもかまわないぞ、ハハハハッ!!（VS秦兄弟）

KOF'96

●勝利メッセージ

・軍人など駒の一つ… 私の元に来い! お前達を上手く使ってやる!（VS怒チーム）

次号予告

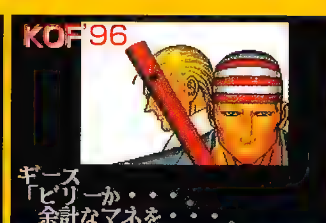
次回のNEWキャラクターテキストは、龍虎シリーズから藤堂香澄が登場。父を探し闘いに身を投じていく大和撫子の姿をたっぷり紹介! 次回もお楽しみに。



ナイトメア（悪夢）として登場したギース。しかし闘いの後消えてしまう



とても裕福そうなお姿。財閥の当主なんて、うらやましい身分なんだね…



敵も多いギース。時にはこうして命を狙われることもある

ネオジオフリーク読者が選ぶ

第11回NEO・GEOキャラオフィシャル人気投票結果発表

読者のみなさま大変ながらくお待たせしました。半年に一度のお楽しみ♥第11回人気投票の結果発表です。今回も熱～いメッセージ&イラストがたっくさん寄せられました！ それではさっそくいってみましょう!!

ついにあのキャラがナンバーワンをゲット！ ますます激しくなるトップ争いに大注目!!

今回もなかなか興味深い結果となった第11回目のオフィシャル人気投票。

まずは第1位のウィップ。前回の初登場ベスト3入りに続き、今回は見事トップの座を獲得という大快挙を成し遂げた。

逆に、これまで常にトップの座を争い続けてきた草薙京、八神庵は惜しくも1位を逃すという結果になってしまったわけだが、そこは根強い人気を誇る彼らのこと、次回は再び返り咲きとなるか!?

第3位のK'。とうとうあの京を押さえてベスト3入り！ 京&庵対決も気になるところだが、この2人による今後の展開もファンにとっては見逃せないよね。

第4位はレオナ。前回より順位は下がってしまったが、それでも支持率が高いことに変わりはないので、再びランクアップする可能性は大。

以下、おなじみの人気キャラが名を連ねているが、今回特筆すべきは、ロック・ハワード、双葉ほたる、B・ジェニーといった『餓狼MOW』のキャラが前回より飛躍的にランクアップしたことだろう。テリー・ボガードも前回に比べ4ランク上昇しているぞ。

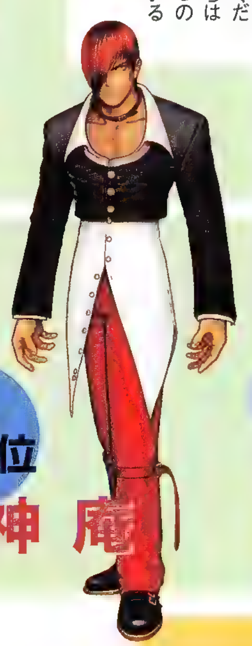
また、票数的に見れば決して多くはないものの、なつかしいキャラ、個性的ながらもなかなか日の目を見ることのできなかったキャラたちに熱き一票を寄せるファンもいる。21位以下の総合ランキング結果にもぜひ注目してもらいたい。

ネオジオキャラは非常に数が多い。それぞれに愛すべき個性があるからこそ人気ランキングともなれば常に混戦必至であることに加え、魅力的な新キャラもどんどん登場するので、回を追うごとに読者のみんなも選定にかなり悩んでしまうのでは？

今後もこういった大波乱のランキング・バトルは続くだろう。ネオジオキャラたちはここでも激しいもうひとつの闘い（？）をくり広げているのだ。



総合 第1位 ウィップ



総合 第2位 八神 庵



総合 第3位 K´



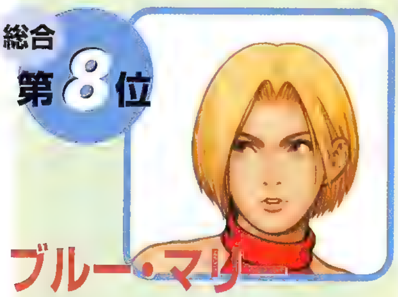
総合 第4位 レオナ



総合 第5位 草薙 京











総合ベスト20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	ウィップ（KOF）	3,752
2	八神　庵（KOF）	3,564
3	K´（KOF）	3,328
4	レオナ（KOF）	2,950
5	草薙　京（KOF）	2,640
6	シェルミー（KOF）	2,300
7	麻宮アテナ（KOF）	2,024
8	ブルー・マリー(餓狼伝説/KOF)	1,890
9	ロック・ハワード（餓狼伝説）	1,680
10	双葉ほたる（餓狼伝説）	1,330
11	不知火　舞（餓狼伝説/KOF）	1,224
12	テリー・ボガード(餓狼伝説/KOF)	1,156
13	リムルル（サムライスピリッツ）	864
14	B・ジェニー（餓狼伝説）	810
15	キング（龍虎の拳/KOF）	672
16	ユリ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	624
17	椎　拳崇（KOF）	576
18	マキシマ（KOF）	552
19	楓（月華の剣士）	528
20	ナコルル（サムライスピリッツ）	506

ファンから届いた愛こめまくりのメッセージ集

ウィップ。カッコよくてキレイで使いやすくて超GOOD！　姉様と呼ばせて♥　姉弟とも愛してる♥
●PN／ぽけてぃ（東京都）

八神庵。ついに主人公のライバルではなくなってしまいましたね…。『KOF'96』から庵一筋です。こんなに好きになったゲームキャラは初めてです。だから今年もがんばってください。
●境陽子さん（青森県）

K´。1年前にこの人に出会ってから人生変わった（笑）。私にとって『KOF』とはK´&ネスツのみなさまがすべてです。
●PN／榊恭司（富山県）

レオナ。『KOF'97』で見てビビビッときてから使いはじめてもう4年。やっぱレオナが一番好きだぜ！
●PN／殺人コアラ（千葉県）

草薙京。やっぱ『KOF』の主人公は京でしょう。けど『KOF'99』は隠しキャラに…。『KOF2000』では最初から出て欲しい。で、卒業は？
●PN／月華軍（島根県）

シェルミー。可愛すぎです！　あなたのコスプレしてみたいけど、そのためにはダイエットしなきゃね…。
●PN／セリカ（愛知県）

麻宮アテナ。本当に彼女は可愛いっすね！　いつまでも拳崇の心の支えになってやってけれ。
●PN／YUTT（滋賀県）

B・ジェニー。何でこんなに可愛いんでしょうか!!　もう!!　私もリーリン隊に入りたいっス!!
●PN／05（東京都）

椎拳崇。拳崇かわいい！　かっこいい！　超能力がなくなったって、あなたがあなたらしくあるかぎり、私はあなたを愛してる。あなたなしでは生きていけない。
●PN／四橋かりん（福岡県）

前回(第10回)総合ベスト20

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	草薙　京（KOF）	3,884
2	レオナ（KOF）	3,234
3	ウィップ（KOF）	2,693
4	シェルミー（KOF）	2,672
5	K´（KOF）	2,567
6	八神　庵（KOF）	2,463
7	不知火　舞（餓狼伝説/KOF）	2,100
8	麻宮アテナ（KOF）	1,701
9	楓（月華の剣士）	1,510
10	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,365
11	真田香織（月華の剣士）	1,013
12	ナコルル（サムライスピリッツ）	938
13	キング（龍虎の拳/KOF）	852
14	色（サムライスピリッツ）	815
15	ユリ・サカザキ(龍虎の拳/KOF)	705
16	テリー・ボガード(餓狼伝説/KOF)	619
17	クリス（KOF）	545
18	ラルフ・ジョーンズ（KOF）	481
19	リムルル（サムライスピリッツ）	458
20	七枷　社（KOF）	453



●PN／花南瓜（新潟県）


●PN／ふんころがし（沖縄県）



●PN／魔夜ノ月（兵庫県）


●PN／滝沢智（大阪府）

男性キャラBEST10

八神庵。誕生日が私と1日違い♥ ということで、来年こそMAX人喰い八稚女の復活求ム!
●PN／かない理己（茨城県）

草薙京。京様愛してるよー。K´になんて負けないで!! 私の中で主人公はいつまでもあなたです!!
●PN／砂名あかり（東京都）

ロック・ハワード。彼がいなかったら、私はこれから生きていけません。ヘソ出しセクシー美少年バンザイ♥♥
●PN／綾小路くりす（茨城県）

テリー・ボガード。テ、テリー、あなたは35歳になっても若すぎる。あなたのために俳句を作らせてもらいます。「テリー様。年をとってもかっこいい」これから何年たっても餓えた狼でいてください。
●PN／GOLDEN WOLF（埼玉県）

楓。サイコーです!! 隠しになろーが何だろーが世界で一番愛してます!! もう彼がいないと生きていけません。あんなイイ子が不幸だなんて信じられません。いつか幸せになってもらいたいものです。でもひかれるのはケナゲだから…（笑）?
●PN／杉森龍太郎（神奈川県）

毎回注目の草薙京&八神庵対決。今回は庵が見事勝利をおさめた模様。

だが、彼らの果てなき闘いは今後も目がはなせない。しかも現在はK´というかなり手強い強敵も存在するのだ。さぁーて、これでますますデッドヒートになりそうな予感がしてきたぞ（笑）。次回の投票結果やいかに!?

そして、前ページの総評でも触れたが、なんといってもロックのあっという間のランクインには目をみはるものがあった! このまま加速度を増しつつKOFチームに肉薄しそうなほどの勢いである。

そしてマキシマがめでたくベスト10入り。K´との仲良しさんぶり（?）に心をくすぐられてしまうという声も多かった。

一方、女性読者からの熱烈なファンコールによる大健闘もむなしく、楓とクリスが前回と比べて大幅なランクダウン。ファンにとってこれは非常に痛いが、大どんでん返しはお約束（笑）なこのオフィシャル人気投票。みんなの愛のこもった一票でどんどん彼らを盛り上げていって欲しい（もちろん、他のキャラへの応援も大歓迎）。

男性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	八神　庵（KOF）	3,564
2	K´（KOF）	3,328
3	草薙　京（KOF）	2,640
4	ロック・ハワード（餓狼伝説）	1,680
5	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	1,156
6	椎　拳崇（KOF）	576
7	マキシマ（KOF）	552
8	楓（月華の剣士）	528
9	七枷　社（KOF）	396
10	クリス（KOF）	357



●PN／九頭巳カヒロ（大阪府）


●PN／篝凌羽（神奈川県）



●PN／かいせんはじめ（群馬県）



●PN／むこうあおい（埼玉県）



●PN／マルミーッ!!（長野県）



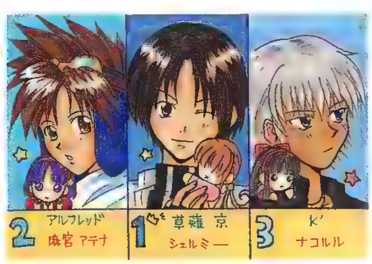
●PN／内田ユキオ（愛知県）



●PN／ほわいと（京都府）



●PN／山崎Rマリ（栃木県）



●PN／銀あさひ（神奈川県）



●PN／IQU（三重県）

女性キャラBEST10

ブルー・マリー。もぉ可愛すぎ♥「はい、死んでください♥」がもぉ!! あの笑みがたまんない♥
●PN／雪華月（山口県）

双葉ほたる。ネオフリはずっと読みONLYだったんだけど、彼女の愛らしさに負け、ついにキャラランに投票してしまった。もうムチャクチャ好きだ!!
●PN／ふぁいあーふらい（埼玉県）

不知火舞。アンディと結婚できたのかな？ 彼女の幸せいっぱいの姿が見たかったな。
●PN／浅川つぐみ（北海道）

リムルル。ネオポケのS対Cで出して欲しかった。
●PN／黒子の赤ハタ（兵庫県）

B・ジェニー。美しい。「私にかかればイ・チ・コ・ロよーん」10年後の名ゼリフ。
●PN／リーリンナイ2（千葉県）

キング。一番愛してます（断言）。『ギャルズファイターズ』に出れなくても、『KOF』での影が少しずつ薄くなっていったとしても!!（『KOF'99』は強いのでかなり目立ってたな…）私はずっとあなたについていきますとも!!
●PN／結城美夜（神奈川県）

さて、お次は女性キャラBEST10。今回もやはり『KOF』キャラがほとんど上位を占める結果となった。前回のランキングと比べても、1～5位に関しては、多少の順位的な変動はあるものの、キャラの顔ぶれにあまり大きな変化は見られない。

そんな中で男性キャラ部門と同じく、赤丸急上昇でランクインしてきたのが『餓狼MOW』の双葉ほたるとB・ジェニー。「とにかく可愛い！」というのが投票してくれた読者から寄せられた男女共通の意見。ほたるちゃんに関して男性読者からは「こんな子を妹にしたい！」という声が多かったぞ。B・ジェニーは女性からの支持が圧倒的だったのが印象深かった。

「可愛い！」といえば、『サムスピ』シリーズから唯一リムルルがベスト10入り。

また、集計作業中に気になったことがもうひとつ。これまでは『月華の剣士』キャラも大健闘を見せてくれていたのだが、今回はなぜかどのキャラもベスト10入りならず。まさか人気がおとろえたとも思えないので、こちらについても今後の巻き返しに期待したいところだ。

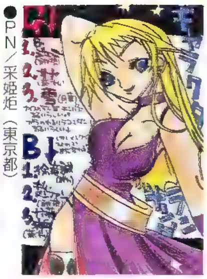
女性キャラベスト10

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
1	ウィップ（KOF）	3,752
2	レオナ（KOF）	2,950
3	シェルミー（KOF）	2,300
4	麻宮アテナ（KOF）	2,024
5	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,890
6	双葉ほたる（餓狼伝説）	1,330
7	不知火 舞（餓狼伝説/KOF）	1,224
8	リムルル（サムライスピリッツ）	864
9	B・ジェニー（餓狼伝説）	810
10	キング（龍虎の拳/KOF）	672



●PN／七緒アキ（奈良県）


●PN／射集印柚維那（東京都）


●PN／采姫炬（東京都）



●PN／ものくろーむ（宮城県）



●PN／麻月理夜（東京都）



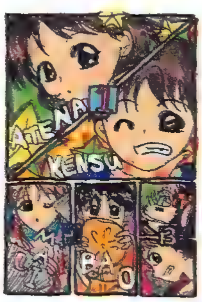
●PN／のはらよーこ（山形県）



●PN／瀬弧アキラ（大阪府）



●PN／森ノ城（鹿児島県）



●PN／潤原ルーシー（熊本県）



●PN／久遠水鶏（千葉県）

男性読者が選ぶベスト10

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	レオナ（KOF）	1,000
2	ブルー・マリー(餓狼伝説/KOF)	714
3	双葉ほたる（餓狼伝説）	684
4	ウィップ（KOF）	672
5	K´（KOF）	364
6	リムルル(サムライスピリッツ)	352
7	草薙　京（KOF）	336
8	八神　庵（KOF）	324
9	麻宮アテナ（KOF）	308
10	テリー・ボガード(餓狼伝説/KOF)	306

またまたレオナが、2位のブルー・マリーを大きく引き離し、余裕の1000ポイント台でトップの座をキープ！やはり男は彼女のようなクール・ビューティーに弱いものなのだろうか？

反面、ここでも双葉ほたる、リムルルといったキュート系キャラがぐんぐん浮上してきているのが興味深い。

男性読者が選ぶというベスト10の性格上、比較的女性キャラの方が有利という一面もあるかもしれないが、そんな中でもさすが京、庵、テリー、K´は見事ランクインを果たして強みを見せた。

また、男性キャラベスト10を見てもらうと、花諷院骸羅、山崎竜二といった男性ならではの一味ちがう人選が何げに光る。これが男女読者別ベストの面白いところ。



●PN／西河貴教（宮崎県）



●PN／だいじゃ（埼玉県）

男性読者が選ぶ男性キャラベスト10

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	K´（KOF）	364
2	草薙　京（KOF）	336
3	八神　庵（KOF）	324
4	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	306
5	椎　拳崇（KOF）	192
6	ロック・ハワード（餓狼伝説）	160
7	マキシマ（KOF）	138
8	花諷院骸羅（サムライスピリッツ）	108
9	楓（月華の剣士）	88
10	山崎竜二（餓狼伝説/KOF）	68

男性読者が選ぶ女性キャラベスト10

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	レオナ（KOF）	1,000
2	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	714
3	双葉ほたる（餓狼伝説）	684
4	ウィップ（KOF）	672
5	リムルル（サムライスピリッツ）	352
6	麻宮アテナ（KOF）	308
7	シェルミー（KOF）	276
8	B・ジェニー（餓狼伝説）	180
9	不知火　舞（餓狼伝説/KOF）	144
10	キング（龍虎の拳/KOF）	140

女性読者が選ぶベスト10

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	八神　庵（KOF）	3,240
2	ウィップ（KOF）	3,080
3	K´（KOF）	2,964
4	草薙　京（KOF）	2,304
5	シェルミー（KOF）	2,024
6	レオナ（KOF）	1,950
7	麻宮アテナ（KOF）	1,716
8	ロック・ハワード（餓狼伝説）	1,520
9	ブルー・マリー(餓狼伝説/KOF)	1,176
10	不知火　舞(餓狼伝説/KOF)	1,080

総合ベスト20ではウィップに1歩譲る形となったが、こちらの女性読者部門ベスト10では八神庵が1位をゲット。

そして2位にウィップ、3位はK´とポイント数を見てもらえばわかるように、激しい接戦の末のランキングとなった。

しかし、ここでまたしても草薙京にピンチの予感…。過去に見せてくれた華々しい返り咲きをファンも期待したいところだろう。

前回は女性読者による熱烈パワーに支えられ、その人気の高さを見せつけてくれたシェルミーはここへきて残念ながらランクダウン。

また、ここ数ヵ月でぐーんと多くの票を獲得し、見事男性キャラベスト10入りしたマキシマの今後の活躍も楽しみだ。



●PN／森里はむ（埼玉県）



●PN／梧なお（北海道）

女性読者が選ぶ男性キャラベスト10

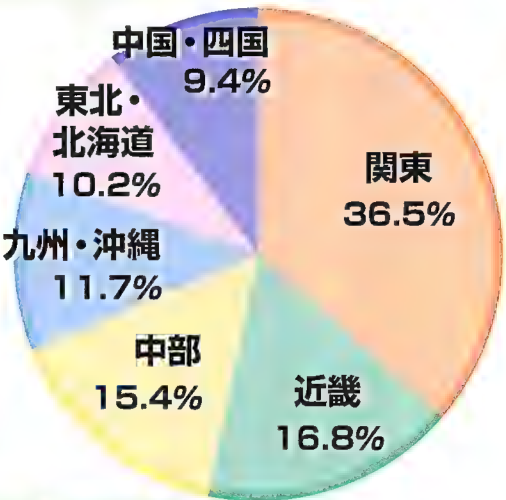
順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	八神　庵（KOF）	3,240
2	K´（KOF）	2,964
3	草薙　京（KOF）	2,304
4	ロック・ハワード（餓狼伝説）	1,520
5	テリー・ボガード（餓狼伝説/KOF）	850
6	楓（月華の剣士）	440
7	マキシマ（KOF）	414
8	椎　拳崇（KOF）	384
9	七枷　社（KOF）	352
10	クリス（KOF）	315

女性読者が選ぶ女性キャラベスト10

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
1	ウィップ（KOF）	3,080
2	シェルミー（KOF）	2,024
3	レオナ（KOF）	1,950
4	麻宮アテナ（KOF）	1,716
5	ブルー・マリー（餓狼伝説/KOF）	1,176
6	不知火　舞（餓狼伝説/KOF）	1,080
7	双葉ほたる（餓狼伝説）	646
8	B・ジェニー（餓狼伝説）	630
9	ユリ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	546
10	キング（龍虎の拳/KOF）	532

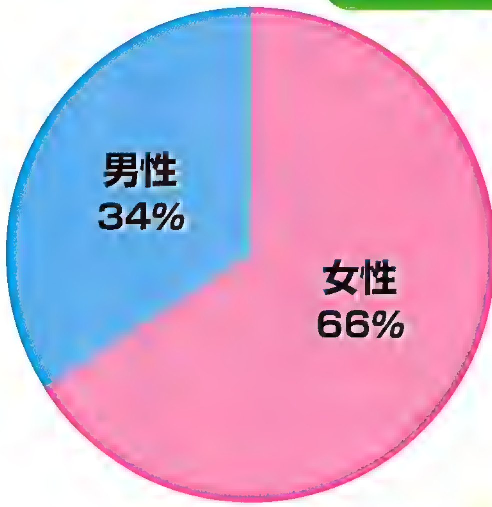
アラカルト・データ ＜今回投票に参加してくれたのはこんな人たち＞

グラフ化すると関東・近畿・中部以外は少ないように思えてしまうが、ハガキ数でいえばどの地域もかなりの数。実は、あなたのすぐ身近にＮＦ読者がひそんでいて…と考えると、なかなか面白かったりするかもしれない（？）。



住んでいる地域

性別



女性読者のパワーはやはり強し？　年齢については特に明記をお願いしなかったので、概算であるが、男女ともに10代後半がメイン。イラストを描いてきてくれる読者の中には20代前半の女性も比較的多かった。


●ＰＮ／おジャ弟子（三重県）


●ＰＮ／師走晶（千葉県）


●ＰＮ／美庵（新潟県）


●ＰＮ／げじな（福岡県）

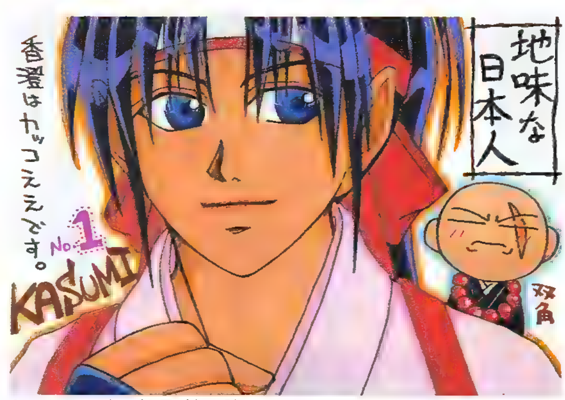

●ＰＮ／魔人ともも（三重県）


●ＰＮ／ひまわり（熊本県）


●ＰＮ／伊藤晴樹（東京都）


●ＰＮ／おざきリンリン圭（北海道）


●ＰＮ／かわいみのる（神奈川県）



●ＰＮ／モアイーズ１号（山口県）

順位	キャラ名（カッコ内はゲーム名またはシリーズ名）	ポイント
157	パトリック・フォン・ヒディング（武力）	5
157	緋炎（ソニックウイングス）	5
157	ヘビィ・D！（KOF）	5
157	ライデン（餓狼伝説）	5
157	ラッキー・グローバー（KOF）	5
157	Mr．BIG（龍虎の拳/KOF）	5
157	お侍（サムライスピリッツ）	5
157	曉丸（武力）	5
157	ターマ・ロビング（メタルスラッグ）	5
157	マイケル・マックス（餓狼伝説）	5
157	オメガ・ルガール（KOF）	5
157	王覚山（龍虎の拳）	5
157	李　烈火（月華の剣士）	5
157	ラオ（餓狼伝説）	5
177	リー・パイロン（龍虎の拳）	4
177	ドラゴンプロの山崎社長*（DJステーション）	4
177	ズィルバー（武力）	4
177	庵子先輩*（DJステーション）	4
177	柏崎理香*（ATHENA）	4
177	椎　拳崇のコスプレ少女*（KOF）	4
177	パピィ*（サムライスピリッツ）	4
177	ミカ*（激突カードファイターズ/KOF）	4
177	ロードラン（TSS）	4
177	サリー*（KOF）	4
177	一条あか狸（月華の剣士）	4
177	ねおぼけくん（ガンバレねおぼけくん）	4
177	あゆみ*（月華の剣士）	4
177	ロッド（ユニトロン）	4
191	ズィルバーと闘った熊（武力）	3
191	草薙　葵（KOF京）	3
191	鎮　元斎の妻*（KOF）	3
191	ナギ*（月華の剣士）	3
191	ハニー（マネーアイドル・エクスチェンジャー）	3
191	三田浩美（フライングパワーディスク）	3
191	羅将神ミヅキ*（サムライスピリッツ）	3
191	朧の妻*（サムライスピリッツ）	3
191	宇宙人*（メタルスラッグ）	3
191	ソー竹子*（ソニックウイングス）	3
191	ぢぇにふぁー（へべれけのペアペアウォーズ）	3
191	まるるん（わくわく7）	3
191	ちづるの姉*（KOF）	3
191	ステア王女*（武士道烈伝）	3
191	リッパーの母*（餓狼伝説）	3
191	ホッパーの姉*（餓狼伝説）	3
191	大門五郎の女性の弟子*（KOF京）	3
191	ナツメ（ニンジャマスターズ）	3
191	柳　英美（ファイターズヒストリーダイナマイト）	3
210	ホッパー*（餓狼伝説）	2
210	リッパー*（餓狼伝説）	2
210	キサラ・ウェストフィールド（痛快GANGAN行進曲）	2
210	ソフィア教官*（メタルスラッグ）	2
210	プーシカ（ソニックウイングス）	2
210	チャイカ（ソニックウイングス）	2
210	ルル（ショックトルーパーズ）	2
210	ハイデルンの妻*（KOF）	2
210	藤堂竜白の妻*（龍虎の拳）	2
210	霞（ニンジャマスターズ）	2
210	アックス小隊*（KOF）	2
210	村人2*（KOF）	2
210	サウスジェイフン隊の女性*（餓狼伝説）	2
210	酒井七海*（武力）	2
210	今坂唯笑*（メモリーズオフピュア）	2
210	ユサ*（クルクルトゥーン）	2
210	フォウ・ゴットン*（カードファイターズ）	2
210	コブン*（カードファイターズ）	2
210	カイリーン（押し出しジントリック）	2
210	極楽太郎（天外魔境真伝）	2
210	エイトマン（エイトマン）	2
210	アーサー・シュミット（TSS）	2
210	アスラ（アスラ斬魔伝）	2
210	キム・スイル（風雲スーパータッグバトル）	2
210	草薙柴舟（KOF）	2
210	玄武の翁（月華の剣士）	2
210	秦　海龍（餓狼伝説）	2
210	秦　空龍（餓狼伝説）	2
210	背景で犬を追っているオヤジ*（KOF）	2
210	ハイデルン（KOF）	2
210	服部半蔵（ワールドヒーローズ）	2
210	ボブ・ウィルソン（餓狼伝説）	2
210	骸（月華の剣士）	2
210	望月双角（餓狼伝説）	2
210	紫鏡（月華の剣士）	2
210	ジャン*（龍虎の拳/KOF）	2
210	サン（マジカルドロップ）	2
210	タワー（マジカルドロップ）	2
210	柳生十兵衛（サムライスピリッツ）	2
210	ロネット・サカザキ*（龍虎の拳）	2
210	ゴエモン（ニンジャマスターズ）	2
210	草薙　京SP（KOF）	2
210	鳳凰（ニンジャマスターズ）	2
210	パット・ダニエル*（餓狼伝説）	2
210	一条ひかり*（月華の剣士）	2
210	トロン*（カードファイターズ）	2
210	レナ（ユニトロン）	2
257	天野　漂（月華の剣士）	1
257	ガイデル*（KOF）	1
257	カブキ団十郎（天外魔境真伝）	1
257	草薙　京－2（KOF）	1
257	坂田冬次（餓狼伝説）	1
257	千両狂死郎（サムライスピリッツ）	1
257	チン・シンザン（餓狼伝説）	1
257	八角泰山（サムライスピリッツ）	1
257	服部真蔵（サムライスピリッツ）	1
257	北斗丸（餓狼伝説）	1
257	ミッキー・ロジャース（龍虎の拳）	1
257	メズウ（風雲スーパータッグバトル）	1
257	朧（サムライスピリッツ）	1
257	フランコ・バッシュ（餓狼伝説）	1
257	フランコ・バッシュJr．（餓狼伝説）	1
257	ジョージ・スパイナー（ビッグトーナメントゴルフ）	1
257	サンゼルマン伯爵*（武士道烈伝）	1
257	ホワイト（餓狼伝説）	1
257	溝口　誠（ファイターズヒストリーダイナマイト）	1
257	爆皇雷（わくわく7）	1
257	大怪球ラー*（ソニックウイングス）	1
257	大王イカ*（ソニックウイングス）	1
257	セス（KOF）	1
257	貧乏神紊天（神凰拳）	1
257	ルガールの黒豹*（KOF）	1
257	マルコ・ロドリゲス（餓狼伝説）	1
257	ゴロツキ（サムライスピリッツ）	1
257	キムステージでバイクに乗ってるオッサン*（餓狼伝説）	1
257	ロディ・バーツ（龍虎の拳）	1
257	ゴズウ（風雲黙示録）	1
257	ジャズウ（風雲スーパータッグバトル）	1
257	タン・フー・ルー（餓狼伝説）	1
257	破壊神スサノオ（神凰拳）	1
257	モーデン元帥*（メタルスラッグ）	1
257	マッドマン（ワールドヒーローズ）	1
257	アルシオンIII（ブレイカーズ）	1
257	斬鉄（月華の剣士）	1
257	アースクェイク（サムライスピリッツ）	1
257	ローレンス・ブラッド（餓狼伝説）	1
257	ピエール・モンタリオ（ブレイカーズ）	1
257	パヤック・シピタック（武力）	1
257	ネスツにいる京たち*（KOF）	1
257	わたる*（KOF）	1
257	三上智也（メモリーズオフピュア）	1
257	双海詩音*（メモリーズオフピュア）	1
257	マーズ・ピープル*（メタルスラッグ）	1
257	リチャード・マイヤー（餓狼伝説）	1
257	ユリ*（カードファイターズ）	1
257	屋台のおやじ*（DJステーション）	1
257	パンダガール*（餓狼伝説）	1

愛こめまくりのメッセージ集



●PN／楠田なりゆき（東京都）



●PN／風草楓（愛知県）

ナコルル。大和撫子の見本ですよ、彼女は。彼女のおかげで僕はゴミのポイ捨てをやめることができました。自然を大切にね。

●PN／NIISAN（神奈川県）

バイス。セクシィー、ほれちゃう♥ っていうかほれてる♥

●PN／蓮美（北海道）

ヴァネッサ。はじめてイラスト見た瞬間にビビビッときた。『KOF2000』では、しっかりと使いたいと思います。

●PN／真田慎之介（広島県）

藤堂香澄。香澄復活オメデトー。香澄が好きな私にとってはなんともうれしい限りです。香澄もお父さん探すのががんばってね。

●湯中久美子さん（鳥取県）

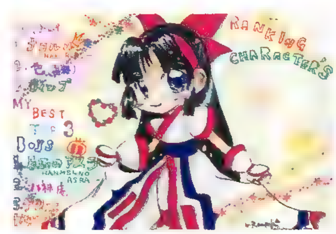
雪。運命にふりまわされちゃった悲劇のヒロイン…。かわいそうなので一票。

●PN／一刀空牙（福島県）

一条あかり。年が近いし元気イッパイなとこが好きです。

●能勢友美さん（神奈川県）

矢吹真吾。京に「パシリ」としか思われていないのに京についていく、そんな姿が好き。



●PN／藍碧聖龍（宮崎県）

●PN／メロんぱん（大阪府）

神楽ちづる。DCで使えるのはうれしいっす！　DARKもまた一興か…。

●PN／丸三角四角（神奈川県）

真田香織。ポニーテールも良いですが、このお方の容姿も性格も心意気もすべて大好きです。

●PN／KD－0079（茨城県）

山崎竜二。誰がなんといおうが山崎が一番最高。これからも蛇とドリルで正義ヅラしたやつらをヤッちまえっ!!

●PN／山崎の城（京都府）

ビリー・カーン。DCの『KOF'99EVO』にビリーが出てるの、すっげーっっっうれしかった♥ 今年はぜひプレイヤーキャラで…（悲願）。

●PN／寺尾ゆうこ（兵庫県）

キム・カッファン。チーム戦では世話になったので。

●PN／四方山（兵庫県）

李香緋。そりゃたしかに男性ウケはしないだろうけど、こういう子がたまに見せる可愛さにこそ男は弱い。よく食べる女の子は好きだぞ。

●江角健二さん（大阪府）

総合ベスト21位～

順位	キャラ名(カッコ内はゲーム名またはシリーズ名)	ポイント
21	バイス（KOF）	462
22	七枷　社（KOF）	396
23	ヴァネッサ（KOF）	374
23	マチュア（KOF）	374
25	クリス（KOF）	357
26	藤堂香澄（KOF）	336
27	雪（月華の剣士）	328
28	一条あかり（月華の剣士）	320
29	矢吹真吾（KOF）	304
30	色（サムライスピリッツ）	285
31	真田香織（月華の剣士）	266
31	神楽ちづる（KOF）	266
33	クリザリッド*（KOF）	252
34	カイン・R・ハインライン（餓狼伝説）	238
35	山崎竜二（餓狼伝説/KOF）	221
36	ビリー・カーン（餓狼伝説/KOF）	208
37	ラルフ・ジョーンズ（KOF）	192
38	キム・ジェイフン（餓狼伝説）	180
39	キム・カッファン（餓狼伝説/KOF）	168
40	李　香緋（餓狼伝説）	154
41	ミスX（ギャルズファイターズ）	140
42	眠兎（サムライスピリッツ）	130
42	命（サムライスピリッツ）	130
44	包（KOF）	120
44	花諷院骸羅（サムライスピリッツ）	120
46	ユキ（KOF）	108
47	嘉神慎之介（月華の剣士）	99
47	キム・ドンファン（餓狼伝説）	99
49	レニィ・クレストン（龍虎の拳）	88
50	シャルロット（サムライスピリッツ）	80
51	高嶺　響（月華の剣士）	77
52	サヤ（サムライスピリッツ）	76
53	天草四郎時貞（サムライスピリッツ）	72
54	アンディ・ボガード（餓狼伝説/KOF）	68
55	リョウ・サカザキ（龍虎の拳/KOF）	66
56	緋雨閑丸（サムライスピリッツ）	65
57	リリィ・カーン*（餓狼伝説）	63
58	創世御名麻雲（ブレイジングスター）	59
58	ジョー・ヒガシ（餓狼伝説/KOF）	59
60	二階堂紅丸（KOF）	57
61	反町*（餓狼伝説）	56
62	不破刃（龍虎の拳）	52
63	真田小次郎（月華の剣士）	50
64	ギース・ハワード（餓狼伝説/KOF）	47
64	牙刀（餓狼伝説）	47
64	ナインハルト・ズイーガー（サムライスピリッツ）	47
67	エリ・カサモト（メタルスラッグ）	44
68	吉野凛花（サムライスピリッツ）	43
69	橘　右京（サムライスピリッツ）	42
69	鷲塚慶一郎（月華の剣士）	42
69	フリーマン（餓狼伝説）	42
72	アルフレッド（餓狼伝説）	41
73	秦　崇秀（餓狼伝説）	40
74	ホンフゥ（餓狼伝説）	37
75	ロバート・ガルシア（龍虎の拳/KOF）	33
75	ゲーニッツ（KOF）	33
77	秦　崇雷（餓狼伝説）	30
78	大門五郎（KOF）	29
78	覇王丸（サムライスピリッツ）	29
78	コンドル・ヘッズ（ブレイカーズ）	29
81	篝火*（サムライスピリッツ）	24
82	直衛虎徹*（月華の剣士）	23
83	チャムチャム（サムライスピリッツ）	22
84	お圭*（サムライスピリッツ）	21
84	メグ教官*（メタルスラッグ）	21
86	チャオ・リーファ（ブレイジングスター）	17
87	フレア・ローレンス*（龍虎の拳）	16
88	風間蒼月（サムライスピリッツ）	15
88	クラーク・スティル（KOF）	15
88	ジョン・フーン（KOF）	15
88	刹那（月華の剣士）	15
88	九葵蒼志狼（サムライスピリッツ）	15
93	十六薙夜血（サムライスピリッツ）	14
93	風間火月（サムライスピリッツ）	14
95	ケビン・ライアン（餓狼伝説）	13
96	柳生課長*（DJステーション）	12
97	チャン・コーハン（KOF）	11
97	グリフォンマスク（餓狼伝説）	11
97	王虎（サムライスピリッツ）	11
97	時姫*（武士道烈伝）	11
101	キム・ミョンサク*（餓狼伝説）	10
101	クーデルカ・イアサント（KOUDELKA）	10
103	千堂つぐみ（餓狼伝説）	9
103	八幡　葵*（月華の剣士）	9
103	渡部　薫*（KOF）	9
103	風間葉月*（サムライスピリッツ）	9
103	キャロル（風雲黙示録）	9
103	ジュリ（ギャラクシーファイト）	9
109	シンクレア（龍虎の拳）	8
109	山崎　薫（パルスター/ブレイジングスター）	8
109	創世御名麻雲の妹*（ブレイジングスター）	8
109	榊　銃士浪（サムライスピリッツ）	8
109	天童　凱（武力）	8
109	九鬼刀馬（サムライスピリッツ）	8
109	那美乃*（サムライスピリッツ）	8
109	オロチ*（KOF）	8
109	牙神幻十郎（サムライスピリッツ）	8
109	チョイ・ボンゲ（KOF）	8
109	七坐灰人（サムライスピリッツ）	8
109	服部半蔵（サムライスピリッツ）	8
109	如月影二（龍虎の拳/KOF）	8
109	ホア・ジャイ（餓狼伝説）	8
109	ルガール・バーンシュタイン（KOF）	8
109	カーマン・コール（龍虎の拳）	8
109	神崎十三（月華の剣士）	8
109	ブライアン・バトラー（KOF）	8
109	ワイラー（龍虎の拳）	8
109	疾風の鈴音*（武士道烈伝）	8
109	メアリー*（餓狼伝説）	8
109	庵の彼女*（KOF）	8
109	遠野緋名子*（武力）	8
109	服部　楓*（サムライスピリッツ）	8
109	フィオ・ジェルミ（メタルスラッグ）	8
134	エレン（ソニックウイングス）	7
134	ジャンヌ（ワールドヒーローズ）	7
134	真尾まお（ソニックウィングス）	7
134	八雲（天外魔境真伝）	7
134	ロサ（風雲スーパータッグバトル）	7
134	牛若姫*（サムライスピリッツ）	7
134	牧原アリーナ（わくわく7）	7
134	キャシー（トップハンター）	7
134	ティア・ラングレー（ブレイカーズ）	7
134	ヴォルフガング・クラウザー（餓狼伝説/KOF）	7
134	ガルフォード（サムライスピリッツ）	7
134	首斬り破沙羅（サムライスピリッツ）	7
134	西園寺貴人（武力）	7
147	ジョン・クローリー（龍虎の拳）	6
147	反面のアスラ（アスラ斬魔伝）	6
147	御名方守矢（月華の剣士）	6
147	草薙　京－1（KOF）	6
147	徐　竜誠（武力）	6
147	ダック・キング（餓狼伝説）	6
147	服部勘蔵*（サムライスピリッツ）	6
147	ビッグベア（餓狼伝説）	6
147	アクセル・ホーク（餓狼伝説）	6
147	幽塵（サムライスピリッツ）	6
157	アレン・オニール軍曹*（メタルスラッグ）	5
157	マーキー*（餓狼伝説）	5
157	大蛇丸（天外魔境真伝）	5
157	カズマ（ギャラクシーファイト）	5
157	キャプテンアトランティス（超人学園ゴウカイザー）	5
157	テムジン（龍虎の拳）	5

まだまだ続く！ ファンから届いた

ミスX。やが…いや、ミスX。あんたの勇気、ソンケーするぜ…！ いつか『KOF』に出場したら、安井邦彦さんのボイスであれをたのむぜ…「みろりん」。

●PN／ホウハア！（宮城県）
包。なんて可愛いんだ包くうううううううん!! メッチャ弟にしたいぜBABY（笑）。この少年をア・リ・ガ・ト・ウ！ SNKェェ！「いくよー！ あたってー!!」が最高にきゃわいい!!

●PN／阿ーす牙っでム（新潟県）
緋雨閑丸。彼がいなかったら今の私はありませんでした。サイコーだぜ閑坊！ 続編に出てきてくれないかなー。

●PN／貴科サトミ（新潟県）
リョウ・サカザキ。『武力』の彼にホレ直しまくり♥ 嫁になりたいっス♥

●PN／ろいあす（茨城県）
真田小次郎。兄上よりりりしく見えます。カッコイイよ、香織さん！

●PN／雍神恭（神奈川県）
コンドル・ヘッズ。ブレイカーズといったら彼しかいないでしょう的に好きです。ビバ、投げ間合い。

●PN／ドイツ軍人SS（東京都）
吉野凛花。単に可愛らしいだけでない、内面に激しい葛藤を抱き、それを周囲にぶつけたり、といった人間くささに魅力を感じます。声にもほれたし、使いやすいですしね。現実に身近にいたら大変だと思いますが…。

●PN／海来タカシ（東京都）
アルフレッド。『KOF'99 EVO』にて復活バンザイ！ でもDC持ってない…（涙）。

●PN／河橋御琴（福島県）
ロバート・ガルシア。こんなに何でもそろってる男なのに最近人気ないっす…。なぜ？

●PN／タコチュー（新潟県）
鷲塚慶一郎。もぅぅ～すべてがツボすぎ！ 格好良すぎです～!! 最終狼牙で死ねれば本望…♥

●PN／鹿鳴館アズ（群馬県）
フリーマン。当て身が最高です。VOICEもめっちゃ好き。彼が出てきてから、餓狼にさらにハマりました。

●伴田恵さん（京都府）
風間蒼月。あーもー、あの根性の悪さがたまらなく好きっ!! もーあなたしか見えませんっ!!

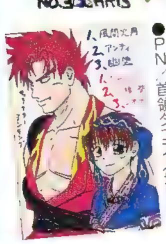
●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）



●PN／いもたろう（愛知県）



●PN／幕末まろん（京都府）



●PN／首領タコス（埼玉県）



Hello, Good bye

安井邦彦連載 Vol.49

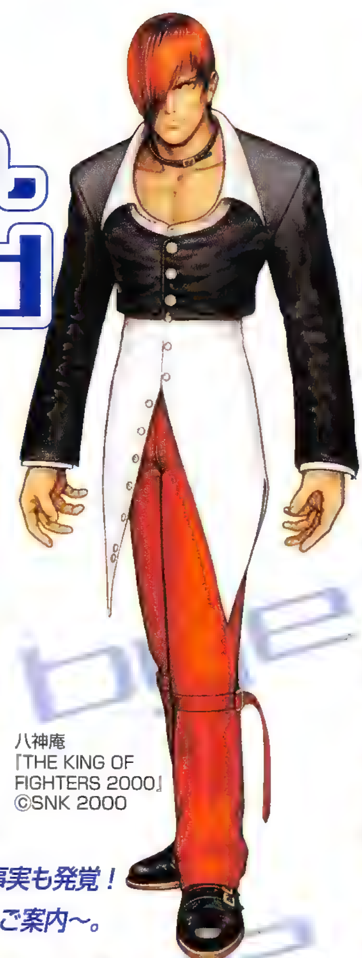
生き生きとした顔に囲まれた夏の演劇教室

PROFILE

安井邦彦（やすい くにひこ）

誕生日：12月12日
出身地：[illegible]
血液型：A
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：[illegible]年
〈声優としての主なキャリア〉
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、[illegible]、'97、'98、'99、KOF京）、[illegible]（[illegible]）、[illegible]の[illegible]サムライスピリッツ新章
テレビアニメ：[illegible]「あずきちゃん」「カサラギ」他
海外ドラマ・[illegible]：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

2000年、いよいよ八神庵が始動！
ヤル気みなぎる安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
今回は「安井邦彦の夏の思い出」を語るぞ！
演劇教室で演技を教えていたという驚きの事実も発覚！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。



八神庵
『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000

堅苦しい教室から解放された世界

皆さん、こんにちは。僕の実家は名古屋なんですが、夏はホントに蒸し暑くてねェ…。”あせも“はできるわ食欲はなくなるわで、子供の頃はそんな夏が苦手でもありました。

でも夏休みになると”課外学習“として海や山へいったりして、自然と触れ合う特別授業や合宿みたいなものもあったっけ…。いつもの堅苦しい教室を離れてみんなでワイワイ、楽しかったなあ…。

さて今回は、「夏の思い出について語って欲しい」というリクエストもいただいていることだし、ここは1つ”夏の特別授業“についてのお話でもいだしましょうか…。

今明かされる演劇教室でのできごと

そう、今でもくっきりと心に刻まれているあの夏の思い出…。授業中のみんなのキラキラした瞳…。中にはすごくシャイな子もいて、うつむいたまま何もいえなかったり…。「大丈夫、思い切りやってごらん」なんて声が飛んでたっけ…。心と体でじっくり触れ合った夏でしたねえ…。って、一体なんのことだか分かりませんよねえ？ ハハハハ！

実は！ 実は実は実は!! 僕、”演劇の先生“をやったことがあるんです…!! イヤーッ！ ウソみたい!! ハバハハ!! 「いいのかなあ？」という感じですよまったく！

冷静に説明しますと、兵庫県のとある市民会館でおこなわれた、夏休み中確か2日間だけの”演劇教室“での話なんです。

そこには毎年、かつて僕が所属していた東京の劇団の演出家や俳優たちが教えにいっていたんですね。

で、その時は実際に手とり足とり大勢の生徒さんを教えるので、たくさんの先生（といっても7～8人だったかな…？）が必要になって、たまたま僕も参加させてもらったんです。

内容の方ははまァ、お芝居をするために必要な感覚を養うための訓練みたいなものだったのですが、そんな難しいものではありません。ほとんど”お遊戯“みたいなものでした。

でも、シェイクスピアの本場、イギリスの劇団でもおこなわれていたというトレーニング法だそうで、なかなか役に立つものだったんですよ。実際にやってお見せしたいんですけど紙（ページ）の上では…。う～ん残念!!

とりあえずトレーニングの名称だけ書いておきます。”発電ゲーム“だとか”人間棒たおし“だとか”傘投げ“だとか…なんのこっちゃ？

そして忘れられないのが、その時の中学生（高校生もいたかな…？）たちの生き生きとした顔・顔・顔…。あんな純粋でシャイな顔にぜひともまたお目にかかりたいものですね…。

もし、読者の方でこの演劇教室の体験者がいたらネオジオフリーク編集部宛にお手紙をください！

ではまた次回!!

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 安井さんに質問です。ズバリ！ ミスXの覆面や刺繍入りのセーラー服はどこから入手した物なんですか？ もちろん刺繍は手縫い…？
●山野美佳さん（東京都）

A いやまァなんと恐ろしい質問を！ ”SNK GALS FIGHTERS“に隠しキャラとして登場しているあの”ミスX“ですね!? 僕だって彼女（？）の覆面や刺繍入りセーラー服の入手経路は全く見当もつきませんよー！

でも、でもね…、背中の刺繍が手縫いだなんていわれた日にゃ、そのセーラー服をプレゼントしたのは、あの、例の…知る人ぞ知る禁断の手芸部員クサ○ギ君だとしか思えないじゃないですかっ！ ねえ!?

話がよく分からない人はどうか”ネオジオDJステーションスペシャル～ラジオドラマ編～“というCDを聴いてください。ああ、またしてもこの話題かっ!?

安井邦彦への質問を大募集するぞ!! 採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントしちゃいます！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部「Hello, Goodbye 8月号」係

さかなのさんぽ

Vol.51 生駒治美連載

たまには映画でほんわかしてみようよ

声優・生駒治美が感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は彼女がハマっているという映画との出会いや、その楽しみ方について語ってくれたぞ。



キング『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000



小さい頃の夏休み初めて観にいった映画の思い出

初めて劇場版に出演させてもらった。といっても「おじゃる丸」の収録だったんだけど。劇場版だと、どこか特別な場所で録ったりするのかなと思っていたが、いつもと変わらぬ収録風景で丁寧に収録するだけであった。

スクリーンというとドルビーサウンドやルーカス・フィルムのTHXサウンドの様に特殊な手法で収録するんだと期待していた私はちょっぴりがっかり。

よく考えてみると劇場用のCMの時も普通のスタジオで録音していたなと。

まあとにかく夏休み「おじゃる丸」の金ちゃん観てまったりして下さいな。

さて、皆もうすぐ夏休みだね。夏の楽しみは海や山と色々あるけれど、映画も私の楽しみの1つでもありました。初めて観たのが、小学校でギリシャ神話「タイタンの戦い」であった。

小さい頃はアニメまんが祭りとか、いきたかったのにね。NHK以外絶対に観たら駄目! お祭りにいったら3つ以上買ったら駄目。インスタントラーメンは食うな! のおっかない母の元で育てられたもんだから、アニメは日曜ファミリー劇場だったっけ⁉ 「ハイジ」とかやっていた時間帯、あれだけだったもんね。だからお姉ちゃんと隠れて涙ぐましい努力をしたわけよ。床に耳をそばだてて少しでもミシと音がすると、ぱっとテレビを消して勉強しているふりなんてことは日常茶飯事だったね。その素早さといったらまさしくマッハ!!

私が映画にハマった理由

なんか話がどんどん逸れていったけど、とにかく初めて連れていってもらった映画が小学校で観た「タイタンの戦い」だった。

でも初めてなもんであまりのスクリーンの大きさに感動してしまい、それ以来映画好きになってしまった。それからというもの話題の映画を観るようになった。そして部活の関係上、ジーン・ケリーの出演作やウエストサイド物語などのミュージカル関係にハマり、次にモノクロや名作といわれる作品、そしてフランス映画にハマっていったのだ。いわゆるマイナーなミニシアターで観るような映画だね。

ハリウッドみたいに派手なシーンや痛快さはないが、歌のように詩的で、写真や絵画のようなしっとりした美しさがある作品が多い。小説を読んでるような地味な感覚ではあるが、それがひと味もふた味も違う感動に変わってくる。こういう作品はたまにすっごく観たくなる時がある。

自分では気がつかないけれど、身体が水分を要求するように、何かを求めて足を運んでしまうんだろうね。

以前質問コーナーで少し書いたけれど、そんな中で発見した大好きな作品が「グランブルー」や「バクダットカフェ」だったわけ。

出会う時と私のバイオリズムが上手く交わったのかなぁ、私の癒しの映画になりました。

ほんわかした映画でほっこりまったりしたいな

最近はスピード感が映画の善し悪しを決めるみたいなところがあって、テンポのよさ、ハードさ、グロテスクな作品が多くて、なかなかほんわかした物に出会えないんですよね。

とかいいながら相変わらずXファイルやミレニアムはビデオで欠かさず観ているんだけど。毎日ステーキだと飽きるようにたまには趣向を変えて、お袋の味みたいな映画でほっこりまったりしてみようよ。

生駒治美 This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

Q 今までに生駒さんが会ってきた人たちの中で一番強烈だったのはどこの誰でどんな人ですか?

●PN／マックスパワー(大阪府)

A おーい! 元気かい⁉ 一目見て一生忘れることのできない人といえばやっぱりこの人しかいないでしょう?

浪花の野獣、コング桑田さんですよ! あんな感じなんで口を開くまでめっちゃ怖い人やと思って、絶対目合わさんとこーと思っていたわけよ。そしたらしゃべり出したら全然イメージが違うもんで、大好きになりましたとさ。

生駒治美への質問を募集するぞ! 本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK! 採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル＆リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ8月号」係
おハガキ、待ってます!

ネオジオトピックス

コメント集

豪華声優陣が勢ぞろい！「ゲムドラナイト」おすすめコメントを一挙紹介

「DRAMA SERIES－NEOGEO DJ Station in ゲムドラナイト」のCD発売を記念して、出演中の人気声優陣から本誌読者のために楽しいコメントが到着！　一挙に紹介しよう。

Q．収録しての感想は？

☆石井康嗣（山崎竜二役）

おおむね前回と同じ感想。しかし、山崎がドラゴンプロ社長という設定は、今後も活かされるんでしょうか？　こんなキャラじゃなかったはずなのに…。

☆金月真美（李香緋役）

今回の香緋は響ちゃんといいコンビになっています。二人のかけあいの面白さが、うまくできていればいいナと思います。私の中で演じるたびに大切なキャラクターになっていっている李香緋…ずっと元気に育ってくれるよう、がんばって演じていきたいと思います。

☆氷上恭子（高嶺響・サヤ役）

いつにも増してにぎやか？　新キャラ達も登場して、楽しいでしゅ。っていうか、うるさい…。

☆松田佑貴（K'役）

どうなることかと、収録が始まるまでドキドキでしたが…。始まっちゃったら「あっ!?」という間に終わっちゃいました。楽しかった～♪

☆コング桑田（おやじ・幻十郎役）

まじめで一本気、しかし笑いのセンスのずれている幻十郎。DJ Stationならではです。この点、大変気をつけてます。おやじに関しては、演じてませんちゅうか「地」です。

☆モンスター前塚（チョイ・紅丸役）

皆様‼　またやってしまいました、DJ Station‼　今回は、2000年にふさわしく、スペシャルな、ニューテイスティーなワンダフルな、ドッカーンなメンバーで愛と感動の物語がくりひろげられます？　あのね、ここだけの話だけど紅丸が、紅丸がね‼　香緋のね‼　ああ？　こんなことが許されていいのかしら？　運命のいたずらか‼　2人をめぐる○△×□に山崎竜二が‼この後、いったいど～なるの‼

☆竹内順子（朧衆・新おばちゃん・女性役）

皆様、はじめまして。竹内順子です。初めての参加で緊張もしましたが、大変楽しかったです。皆さんも参加している気分で聞いて下さいね。おばちゃんやら、だまされやすい女性やら、朧衆はおいといて。女の人らしい役をいただき？　ああ、これは試練なんだなぁ、と心ひそかに思う私。いや！　私は女だ。立派な！　と自分に思いこませて演じました。

☆due‖市毛みどり、本間享子（デュエ役）

初体験だったので緊張しましたが、とても良い経験になりました。私達も、dueのパフォーマンスをもっとみがいて、今回、共演させていただいたステキな声優さん達のように、次は自分達もひとりのキャラとして出演したいです。

P．S．dueの歌っている「Cool Cool Toon」の主題歌「Welcome Dance World」も聴いてね！

☆かかずゆみ（命役）

天使の命、悪魔の命、まさか、まさかあんなかけ合いがあるとは…！　全体的に、かなり笑えるCDになっているのではないでしょうか。必聴です！

☆池澤春菜（麻宮アテナ役）

帰ってきましたDJ Station‼　今回もた～～～～～～～～っぷり楽しんでいただけることまちがいなし‼　なのでた～～～～～～～～～～～～っぷり楽しんで下さいね？



豪華な声優陣が演じるSNKキャラが大暴れする

インタビュー

新世界楽曲雑技団 SHA-V氏スペシャルインタビュー



「THE KING OF FIGHTERS best arrange collection～since 94 to 00～」の発売を記念して、新世界楽曲雑技団メンバーのSHA-V氏に直撃インタビュー！

――今回のアルバムの聴きどころは？

SHA-V　「なんでもあり」が新世界楽曲雑技団のカラー。今回のアルバムはそのカラーを全面的に打ち出した作品です。ゲームミュージックはもとより、ドラマにまで至る新世界のキャパシティの広さを感じ取ってもらえたら…と思います。まだまだこんなもんじゃないんですけどね。フフフのフ（笑）

――このアルバムを聴いた感想は？

SHA-V　想像以上にバラエティに富んだ作品となりました。「KOF」と新世界の過去も未来も詰め込まれた作品だな、と。一人のリスナーとして聴いても面白いし、新世界のメンバーとして聴いても新たな発見がありますね。さらに、「KOF2000」の予告まで入ってるし…おいしすぎる！　というのが正直な感想かな？

――ネオジオサウンドのファンの皆さんにメッセージを

SHA-V　これからも、よい意味でファンの皆さんの期待を裏切っていきます。新世界楽曲雑技団のメンバー全員、常に次の展開を考えてますので。「新世界からは目が離せないぞ」といってもらえるような、アグレッシブな活動をこれからも続けていきたいと思いますので、よろしくお願いします。

●SHA-V氏プロフィール

大阪府出身。血液型A型。年齢不詳。高校2年生くらいからギターを始める。が、挫折。就職活動で初めて作曲…するとSNK合格！　入社後は毎年春～夏にかけて「KOF」の開発に携わっている。「KOF」以外の主な作品は、「餓狼伝説」「Cool Cool Toon」など多数。趣味は寝ること。最高20時間、寝ていたこともある。

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店

☆新作入荷情報！

噂のナオミ基板での2D格闘ゲーム「ギルティギアX」……7月中旬。

そして今年も熱い夏が始まる！　あの大人気ゲームの新作が当店にて稼動予定！

●ネオジオランド江坂3号

☆カラオケ：夏休みのお昼はフリータイムで

平日（月～金）はオープンから18：00まで（最長7時間）歌い放題でお1人様¥500です。

☆カフェテリア：レモン味新発売！

アイスクリームのようなTCBYヨーグルト！

☆卓球：この夏燃えるラリーを！

大人気の卓球が3号店に登場。料金も1台200円15分と割安です。

●ネオジオランド滝野社

☆ビリヤード：1周年記念・会員様半額キャンペーン（7月1日～7月31日）

お1人様1時間600円が300円に！

☆カラオケ：カラオケ夜のフリータイム

19時以降お1人様1000円（1ドリンク制）平日のみ部屋限定サービスです。

●ネオジオボウル金沢八景

☆7／22（土）　夏休みゲーム大会開催

毎年恒例となっている夏のゲーム大会第1弾。今回は「KOF」を使用しての大会だ！　参加費無料で上位者には、賞品もあるぞ。

☆7／20～8／31　夏休みジュニアポイントラリー開催

期間中ボウリング1プレイ以上で1日1スタンプ。たまったポイント数に応じていろいろな賞品と交換できます。期間中いつでも賞品と交換でき、いつ参加してもOKです。なお、対象は中学生以下のジュニアとなります。

●ネオジオボウル千葉浜野

☆ゲーム：月末恒例 ゲーム大会

毎月最後の日曜日はネオジオランドのゲーム大会。参加費無料。ゲーム内容等詳細は1週間前から店内にて告知。「KOF2000」使用か!?　当店だけでしか手に入らないオリジナルグッズが賞品！

☆カラオケ：時間無制限 カラオケ歌い放題

平日（月～金）1人1000円、土日は1人1200円で好きな時間何時間でも歌い放題です。オープンからラストまで居てもOK。全部室対応！　ただし、土曜日は5室限定とさせて頂きます。

☆ボウリング：フリータイムコンペ 7月中旬開催予定。

●ネオジオボウル福井

☆ゲーム：「第11回N－1グランプリ」　（7月23日（日）16：00～）

参加料無料 当日受付。

☆ボウリング：「メッセージDJ」　（7月28日（金）21：00～）

毎月第4金曜日恒例イベント。みんな誘って来てね！

「レディス200円祭り」

6月17日～7月20日は女性のみボウリングが1ゲーム200円で利用できます。

●ネオジオボウル名取

☆ボウリング・カラオケ：夏休みジュニアキャンペーン開催！

ボウリング・カラオケをしてくれた小中学生にはスタンプカードを渡して1ゲーム（1時間）につきスタンプ1個押します。スタンプがたまると素敵な景品プレゼント。

●ネオジオボウル福岡

☆ボウリング：2周年特別企画「190円ボウリング」（7／20～8／10）

オープン2周年記念としてボウリング1ゲーム¥190（税込み）のチケットを7月中配布。チケットをお持ち頂ければ1ゲーム¥190でボウリングをお楽しみ頂けます。チケット有効時間は平日20：00、土曜日18：00、日曜祝日12：00までとさせて頂きます。

☆ゲーム①：『KOF'99』ゲーム大会　（7／20、14時～）

完全チケット制による大会。参加御希望の方はボウリングフロントまで参加賞有り。順位に応じたレアグッズプレゼント。ただし、新作入荷の際は変更の可能性有り。

☆ゲーム②：2周年特別企画『音ゲー』¥100キャンペーン

（7／20～7／31）

日替わりで、音ゲーを1PLAY¥100に、どれが¥100かは当日掲示致します。毎日期待されて御来店下さい。

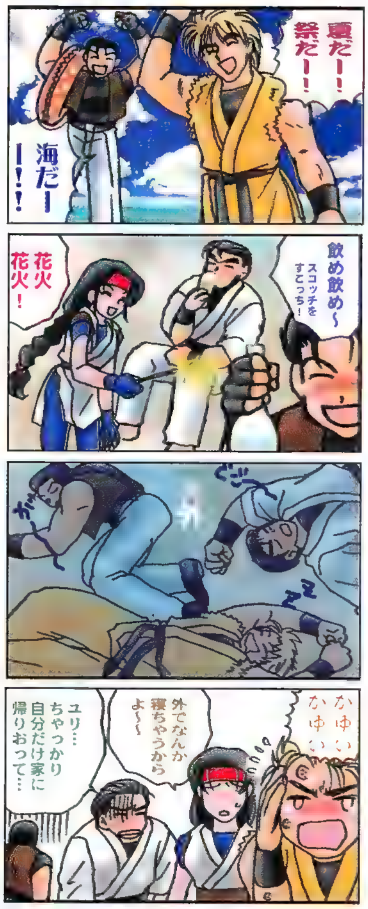
☆ネオジオボウル福岡の最新情報は毎月1日頃発行の『ネオジオ新聞』かインターネットでどうぞ。

http://members.tripod.co.jp/eitaron/

ゲーム大会の情報もここでチェック!!

リョウの朝ごはん

夏の風物詩　日向星花



最新CD情報

THE KING OF FIGHTERS best arrange collection～since94to00～／SNK新世界楽曲雑技団



発売中
2940円（税込）
CD：SCDC-00014
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社

「新世界楽曲雑技団」による1994年から1999年までの代表曲を、多ジャンルに渡り全曲フルアレンジで新録音。今夏発売の「THE KING OF FIGHTERS 2000」のボイスプロローグも収録。12ページのオールカラーブックレット付き。

DRAMA SERIES NEOGEO DJ Station in ゲムドラナイト／SNK新世界楽曲雑技団



7月19日発売
2940円（税込）
CD：SCDC-00029
発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社

人気SNKキャラクター総出演で繰り広げられるギャグドラマ!?　TBS系ラジオ「子安、氷上ゲムドラナイト」にてオンエアーされたドラマに、未放送シナリオを加えた完全版。

ネオジオフリーク サービス部提供 通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、8月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

●餓狼MOW テリー・ボガード ジャケット
（写真ア参照）

サイズ：M or L
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真ア

●餓狼MOW ロック・ハワード ジャケット
（写真イ参照）

サイズ：M or L
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真イ

●KOF'99草薙京 ロングスリーブTシャツ
（写真ウ参照）

サイズ：M or L
価格：10,290円
送料：G（送料一覧表参照）

※ご注文の際には、必ずサイズを明記してください。


写真ウ

●KOF'99草薙京 ジャケット
（写真エ参照）

サイズ：M or L
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真エ

NFホームページ 同人誌コーナー開設のお知らせ

12月10日より、NFホームページ（http://www.neogeofreak.co.jp/）内に、本誌と同体裁の同人誌コーナーを有料で設けることになりました。どんなジャンルの同人誌でもご紹介させていただきます！

お申し込み方法や料金など、詳細をお知りになりたい方は下記までお問い合わせ下さい。

〒112－0005
東京都文京区水道2－13－12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「NFホームページ同人誌コーナー」係
●TEL：03－5395－6314
●Eメール：
neogeo@neogeofreak.co.jp

NFオリジナルTシャツ

①ホワイト ⑥ダークグリーン
②ブラック ⑦イエロー
③ブルー ⑧オレンジ
④パープル ⑨ピンク
⑤アクアブルー ⑩レッド

※注文の際には、必ずご希望の色と枚数を明記してください。

価格：1,680円／送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：NF－T－01／サイズ：MorL



ねおちゅぴグッズ

●ねおちゅぴ2周年記念
ベストトークコレクション2
価格：1,890 円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N　TYU—R

●ねおちゅぴ
おまけの2分間スペシャル
価格：1,890 円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

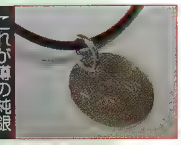
●「ねおちゅぴ」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735 円　送料：なし
商品番号：NA—H—S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050 円　送料：なし
商品番号：NA—HS—S

特典いろいろ盛りだくさん!!入って絶対ソンはないぞ！ 読者会員募集中！


これが噂の純銀製オリジナルペンダントだ！

■NF読者会員の主な特典■

通信販売コーナー全商品の10%オフ　NF主催イベントのチケット優先予約　NFホームページの会員専用ページへのアクセス　シリアルナンバー入り純銀製ペンダントのプレゼント　会員限定お得情報のご案内

●月刊ネオジオフリークでは、現在「ネオジオフリーク読者会員」を募集中。会員になると通信販売商品の割り引きをはじめ、NF主催イベントの優先予約他、特典いっぱい!!　しかも入会時にはもれなく、3,800円相当の純銀製NFオリジナルペンダント（シリアルナンバー入り／男女兼用）がついて、かな〜りお得!!
ご入会を希望される方は、郵便振替または現金書留にて、住所、氏名、年令、職業、電話番号を明記の上、下記会費（入会金3,500円＋年会費1,000円＋税）をご送付ください。会員証、会員規約そして純銀製ペンダントをお送りします。

※会員証及びペンダントの送付には、3〜4週間程度かかる場合があります。ただしご入金が確認できた時点で、会員特典はご利用いただけます。
※一度お支払いになった入会金及び年会費は一切ご返却できませんので、ご了承ください。

会費:4,725円／送料:なし　商品番号:MS－NFR－01

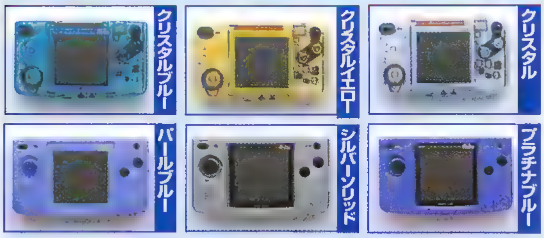
●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

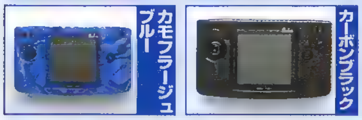
申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の9割相当の金額（1円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
<同封する紙に記入するもの>
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円〜600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

<申込先>
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
<口座番号>
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

NEW！ネオジオポケットカラー





価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD−NPC−０３
※希望する番号を
必ず明記してください

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！　イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。

価格：2,625円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：PB-NO-01

ネオジオROM版ソフト　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F（送料一覧表参照）　商品番号：SF−NRM−01

ネオジオCD／CDZ版ソフト

- ●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　通常版
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：各7,140円　送料：D（送料一覧表参照）　商品番号：SF−NCZ−01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブラウン／2.クリスタルオレンジ／3.ブルー
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP−NST−01
※注文の際には、必ずご希望の色を明記して下さい。

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP−NST−02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASK−NP−01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ＡＣアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA−NP−01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH−NP−01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY−MP−01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

●ネオジオポケット対応充電器セット（単三形ニッケル水素電池2個つき）
価格：3,675 円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDS−NP−01

●ネオジオポケット対応充電式電池（単三形ニッケル水素電池2個）
価格：1,155 円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDD−NP−01

ネオジオポケットカラーソフト

各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●マジカルドロップポケット
価格：3,990円
商品番号：SMD−NPK−02

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM−NPK−02

●ぷよぷよ通
価格：3,990円
商品番号：SPT−NPK−02

●ダイヴ アラート〜バーン編〜
価格：3,990円
商品番号：SDR−NPK−02

●ダイヴ アラート〜レベッカ編〜
価格：3,990円
商品番号：SDB−NPK−02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM−NPK−02

●パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
価格：3，990円
商品番号：SPA−NPK−02

●ビーストバスター〜闇の生物兵器〜
価格：3，990円
商品番号：SBB−NPK−02

●ポケットラブ〜ｉｆ〜
価格：5，040円
商品番号：SPL−NPK−02

●キング・オブ・ファイターズR−2（キャンペーン版）
価格：3,129円
商品番号：SKF−NPK−02

●バイオモーター・ユニトロン（キャンペーン版）
価格：2,079円
商品番号：SBM−NPK−02

●電車でGO！２ｏｎネオジオポケット
価格：4,725円
商品番号：SDG−NPK−02

●つなげてポンッ！２
価格：3,360 円
商品番号：TGP−NPK−02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990 円
商品番号：KSS−NPK−02

●ファーゼライ！
価格：3,990 円
商品番号：FZR−NPK−02

●パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー
価格：4,179 円
商品番号：PHG−NPK−02

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー
価格：3,990円
商品番号：SHH−NPK−02

●それいけ!!　花札道場
価格：5,040円
商品番号：SHD−NPK−02

●頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM
価格：3,990円
商品番号：TJK−NPK-02

●水木しげるの妖怪写真館
価格：3,990円
商品番号：MSY-NPK-02

●ネオ・トゥエンティワン
価格：3,990円
商品番号：NTW−NPK−02

●パーティーメール
価格：3,360円
商品番号：PTM−NPK−02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990円
商品番号：KSS−NPK−02

●SNK GALS' FIGHTERS
価格：3,990円
商品番号：SNG−NPK−02

●ポケットリバーシ
価格：3,129円
商品番号：PKR−NPK−02

●神機世界エヴォリューション〜はてしないダンジョン〜
価格：3,990円
商品番号：SSE−NPK−02

●パチスロ　アルゼ王国　ポケット AZTECA
価格：3,990円
商品番号：PAP−NPK−02

●クールボーダーズ　ポケット
価格：3,990円
商品番号：CBD−NPK−02

●メタルスラッグ2ND　MISSION
価格：4,179円
商品番号：MTS−NPK−02

●コイコイ麻雀
価格：3,990円
商品番号：KKM−NPK−02

●ビックリマン2000　ビバ！ポケットフェスチバァ！
価格：3,990円
商品番号：BBP−NPK−02

●幕末浪漫　特別編　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜
価格：3,990円
商品番号：BTG−NPK−02

●パチスロ　アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS
価格：3,990円
商品番号：PAW−NPK−02

●コットン
価格：3,990円
商品番号：CTN−NPK−02

●Memories Off Pure
価格：5,040円
商品番号：MOP−NPK−02

●おえかきパズル
価格：3,129円
商品番号：OKP−NPK−02

●ガンバレねおぽけくん（仮）
価格：3,990円
商品番号：GNP−NPK−02

●ネオジオポケットベストコレクション　サムライスピリッツ！２
価格：2,625円
発売日：７月２０日
商品番号：SSS−NPK−02

●ネオジオポケットベストコレクション　SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ〜SNKサポーターズバージョン〜
価格：2,940円
発売日：８月３日
備考：７月末発売予定のトレーディングカード「VERSUS TCG "SNK vs. CAPCOM"」（発売元ハドソン）のレアカード同梱！
商品番号：SVC−NPK−02

●ネオジオポケットベストコレクション　SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ〜CAPCOMサポーターズバージョン〜
価格：2,940円
発売日：８月３日
備考：７月末発売予定のトレーディングカード「VERSUS TCG "SNK vs. CAPCOM"」（発売元ハドソン）のレアカード同梱！
商品番号：CVS−NPK−02

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオキャラクターグッズ

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B−KYO−01

K´チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K−TYO−01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝１セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝１セット500円、２セット以上900円
E＝１セット700円、２セット以上1,000円
F＝１セット1,000円、２セット以上1,500円
G＝１セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

- ●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
- ●編集部に届くまで、現金書留は２〜３日、郵便振替では５〜６日かかります。
- ●代金が届いてから商品の到着までには、２〜４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
- ●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
- ●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで

【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
■03-5395-9513
受付時間　PM1:00〜PM5:00（土日、祝日を除く）

実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー



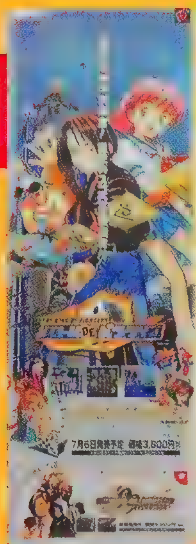
1 TCG SNK VS.CAPCOM スターターセット ／10名（未来蜂歌留多商会）
※写真はβ版です。



2 ロックマンバトル&ファイターズ（NGP）／5名（カプコン）



3 伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～ポスター ／5名（SNK）



4 THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイスミニポスター ／5名（SNK）



5 サイトロン特製CDポーチ ／5名（サイトロン&アート）

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切は8月9日必着。発表は10月号（9月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク6月号プレゼント当選者発表

①ネオジオポケットカラー（クリスタルブルー）
松田佐智子・神奈川県／唐司真有・福島県／三塚英人・宮城県／浅山ゆかり・東京都／立石誠・福岡県

②SNK GAL'S FIGHTERS（NGP）
日高竜也・熊本県／永井沙紀・愛媛県／木村太祐・北海道／遠藤真徳・福島県／鳴神憲太・和歌山県

③COOL COOL TOON ユサクッション
岡崎裕子・広島県／熊崎広和・愛知県／野村明加・東京都／濱田有子・兵庫県／野々山仁・愛知県

④COOL COOL TOON ステッカー
佐野毅司・神奈川県／橋本光治・京都府／小澤実恵・滋賀県／石本まゆみ・大阪府／三宅光男・神奈川県／本田剛・徳島県／室川友喜・宮城県／鈴木隆二・神奈川県／竹田力男・愛媛県／青山満・滋賀県

⑤CDホルダー&サイトロン特製ポーチ
渋谷裕美・岩手県／城越正貴・兵庫県／薄野公平・熊本県／竹内綾・千葉県／岩永隆之・三重県

⑥SNKキャラCDセット Vol.1～Vol.11
佐々木祐・秋田県

⑦Memories Off Pure ポスター
北川晃・滋賀県／松嵜洋行・埼玉県／久次米邦浩・香川県／高橋美栄子・埼玉県／三浦伸一・徳島県

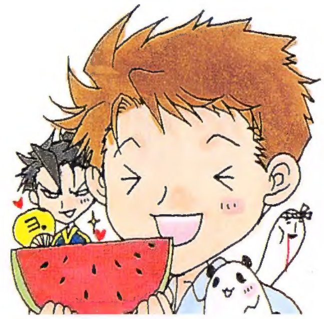
以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課 中村はんの今日もタルいわ



金髪美人は相撲がお好き♡の巻

イラスト＆ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEO·GEO FREAK

9月号次号予告

次号は8月9日発売

定価630円（本体600円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

NEWキャラクターテキストVol.13
藤堂香澄（龍虎の拳シリーズ）

コンシューマ新作情報
ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ポケットアドベンチャー
オウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～
ロックマンバトル&ファイターズ

声優連載コラム
生駒治美さかなのさんぽ
安井邦彦Hello,Goodbye

読者投稿コーナー
パレットキャンパス
天晴EXCELLENT
ネオジオ特選
同人誌コーナー/他

連載コミック
リョウの朝ごはん by 日向星花
月刊4コマFREAK by 坂崎拓海
SNK宣伝課・中村はんの今日もタルいわ by 菊地翔壱

NEO·GEO FREAK 8月号
2000年8月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第8号　通巻63号
定価630円（本体600円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／津田康
●編集スタッフ／上原朋之，稲葉祥子，山田理絵，朝井千晴，長山武志，杉浦定元
●制作スタッフ／大西宏昭
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，奥女中秀麿、Kaz 78年式，L．L．terra，まっちー，ILPけんちゃん
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、山口勉、桂田和昭)，藤原道子
●サービス部／和田幸子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

続募集

ネオジオフリーク編集スタッフ及び編集アシスタント

資格及び必須条件	日本語が理解・使用できる事。編集の仕事に興味があり、その技術修得に並々ならぬ意欲を持っている事。都内若しくはその近郊に住居があり編集部まで通える事。深夜作業・休日出勤が可能な事。PCまたはゲームに興味がある、若しくは精通している事。（編集未経験者も可）。
希望条件	健康で体力に著しく自信がある事。いじめられても頑張れる事。命令に絶対服従できる事。職場とお見合いパーティ会場の区別がつく事。場合によっては朝も起きられる事。時には掃除もする気が起きる事。アフターファイブに賭ける意欲が希薄な事。同じ間違いが15回を超えると恥かもしれないという気になれる事。マッキントッシュの操作ができるようになりたいと思っている事。QuarkXpress、Photoshop、Illustratorの中に、食べ物でない物が1つ以上含まれていることが分かる事。自分の担当ページの出来の悪さが、実は自分のせいだということがやがて分かるようになれる事。遅刻してきてまず食事するのはいけないことだと薄々気付く可能性がある事。※以上の内3つ以上の条件を満たしている人。
業務内容	月刊ネオジオフリークの編集・制作に関する一切の業務及び、その他関連書籍類の企画・編集・制作業務（ゲーム以外のジャンルもあり）。インターネットホームページ制作業務等。
勤務形態及び待遇	社員希望者は、原則として月～金の毎日8時間勤務。月給20万円以上。休日は原則として土日祝祭、夏季3日、年末年始7日。バイト希望者は勤務日時等の希望を考慮の上、応談（時給800円以上）。
応募方法	履歴書と自己PR文（書式不問800字以内）を下記宛先まで郵送の事。締切りは7月下旬（順次採用決定）。〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202　(株)芸文社 分室 月刊ネオジオフリーク編集部

月刊ネオジオフリーク編集部

月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
2000年8月1日発行(毎月1回・1日発行) 第6巻第8号/通巻63号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
発行人/中西吉丞 編集人/勝俣 董 発行/株式会社 芸文社 〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9
定価630円 [本体600円] 芸文社



それは、宿命の邂逅(かいこう)



ザ・キング・オブ・ファイターズ2000、この夏開催!

NEOGEO
SNK®
www.neogeo.co.jp

株式会社SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 ●画面は開発中のものです。 ●NEOGEOはSNKの商標です。

雑誌07225-8 T1107225080639